Manual

Handbuch

Manuel

THE HOUSE OF THE DEAD 2

™

SEGA®

empire® INTERACTIVE

CONTENTS | SOMMAIRE | INHALT

ENGLISH ..... 1 - 21

FRANÇAIS ..... 22 - 43

DEUTSCH ..... 44 - 64

Thank you for purchasing The House of the Dead 2. Be sure to read this instruction manual thoroughly before you start playing The House of the Dead 2.

CONTENTS

GETTING STARTED 2

The Launch Screen 2

Installing The House of the Dead 2 2

Uninstalling The House of the Dead 2 3

Loading and Saving Games 3

Game Controls 4

PLAYING THE HOUSE OF THE DEAD 2 6

The Story 6

Character Introductions 6

Subplots 8

The Game Screen 8

The Title Screen and Game Modes 8

ARCADE MODE 10

ORIGINAL MODE 11

TRAINING MODE 12

BOSS MODE 13

TWO PLAYER (LAN) 14

Arcade Mode 14

Targeting in 2 Player Mode 15

RANKINGS 15

OPTIONS 15

ITEMS 17

MONSTER FILE 18

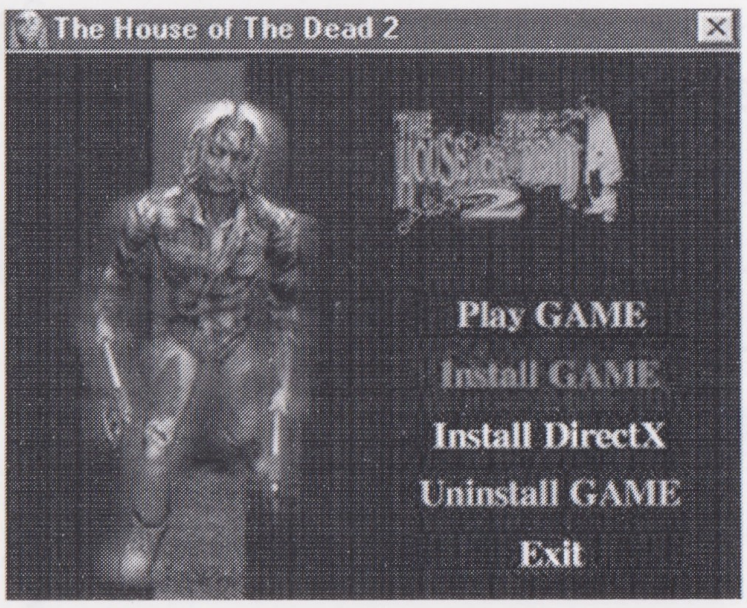
CREDITS 21

Please Note: All characters are fictional, and any resemblance to actual persons, living or dead, is purely coincidental.

GETTING STARTED

THE LAUNCH SCREEN

This screen is shown each time you insert your The House of the Dead 2 disc and gives you access to the following options: -



- Play GAME:
  Play House of the Dead 2.
- Install GAME: Install House of the Dead 2 onto your computer.
- Install DirectX: Installs DirectX.
- Uninstall GAME:Uninstalls House of the Dead 2 from your computer.
- Exit: Exits back to Windows.

INSTALLING THE HOUSE OF THE DEAD 2

In order to play The House of the Dead 2, it must be installed onto your computer. To install, please follow the instructions below. Please view any README files on the CD before proceeding to install this product.

These instructions assume your PC is switched on and you are running Win'95/'98/Me

1. Please insert your The House of the Dead 2 Disc into your CD-ROM Drive. The game should Auto run and present the Launch Screen. If not, proceed to step 2.

2. Click on the Windows taskbar "START" button and select "RUN" followed by "BROWSE." Select your CD-ROM drive using the down arrow and click on the "SETUP.EXE" file followed by "OPEN" & "OK."

3. Select the language for the installation from the choices available and click "OK"

4. Please read through the software license agreement. Accept the terms of

the agreement and click on "Next" to proceed. If you do not accept the terms, installation will be terminated and you will not be able to play the game.

5. Now select the destination directory where you want this product to be installed into. You can use the "CHANGE" button to change to a different destination directory. Click on the "OK" button when you are happy with your selection.

6. From the list of options, click on the "INSTALL THE HOUSE OF THE DEAD 2" button to start the installation.

7. When installation is complete, click on the "FINISH" button.

Special Note: DirectX is required for The House of the Dead 2 to run.
If you do not have Direct X on your computer, click on the "INSTALL DirectX" button on the Launch Screen to install it.

UNINSTALLING/REMOVING THE HOUSE OF THE DEAD 2

If you wish to uninstall The House of the Dead 2 from your computer, you can do this using any of the methods below.

(a) Insert you're the House of the Dead 2 Disc and the launch window should appear. Click on the "UNINSTALL The House of the Dead 2" button and then follow the onscreen instructions.

(b) Click on the Windows taskbar "START" button, "SETTINGS", "CONTROL PANEL," "ADD/REMOVE PROGRAMS." Look for The House of the Dead 2 and click on it. The "ADD/REMOVE" button will be highlighted, please click on it and follow the on-screen instructions.

LOADING & SAVING GAMES

The game data for The House of the Dead 2 is automatically saved after each session is finished. This data is automatically loaded each time the game is started.

WARNING: Game data will NOT be saved if the user quits out during play.

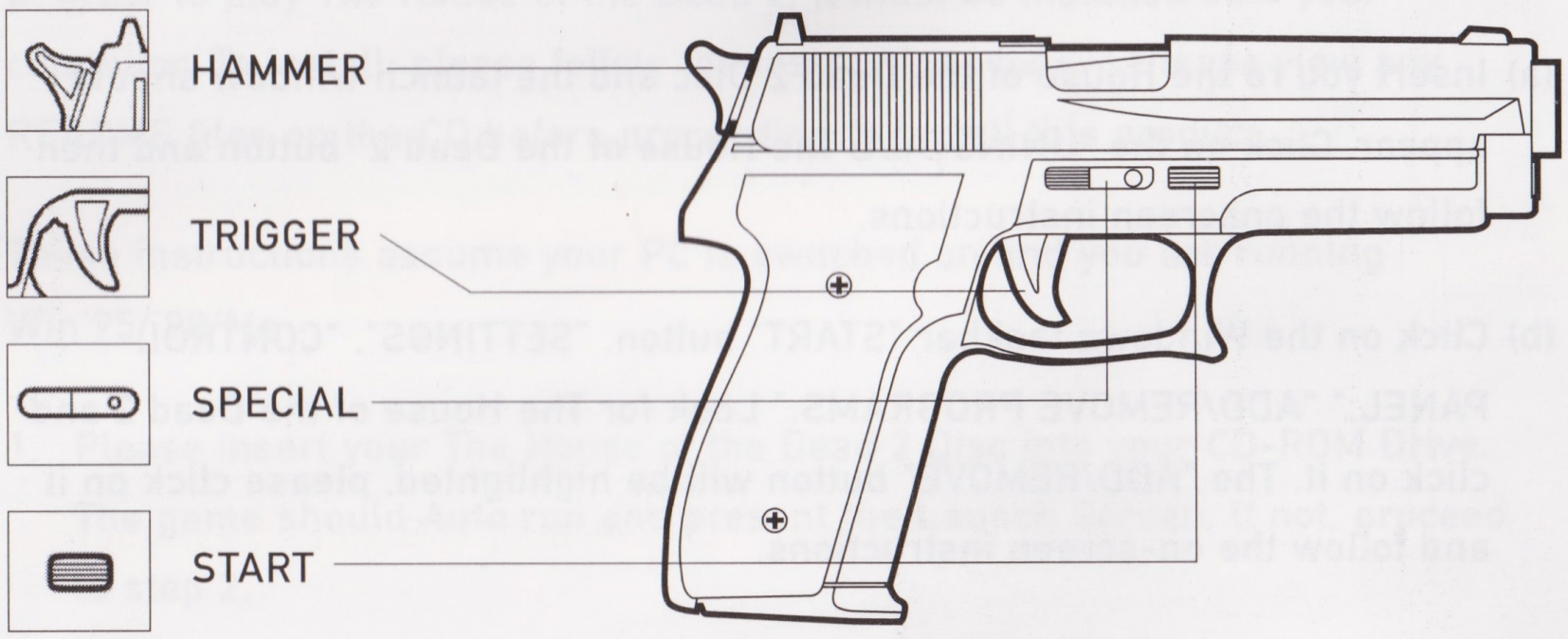
GAME CONTROLS

KEYBOARD MODE

1P	2P	IN MENU	IN GAME
Enter	Tab Key	START/ENTER	Continue/Pause
Right Shift	Left Shift	ENTER	Fire/Select
Right Control	Left Control		Reload/Cancel
Num Key8/Arrow up	W Key	Select Up	Target UP
Num Key2/Arrow D	S Key	Select Down	Target DOWN
Num Key6/Arrow RIGHT	D Key		Target RIGHT
Num Key4/Arrow LEFT	A Key		Target LEFT

LIGHTGUN MODE *

1P AND 2P	IN MENU	IN GAME
Start Button	Start/Enter	Continue/Pause
Start Button/Trigger	Enter	Fire/Select
Cancel Button		Cancel
Hammer UP	Select "UP"	
Hammer Down	Select "DOWN"	

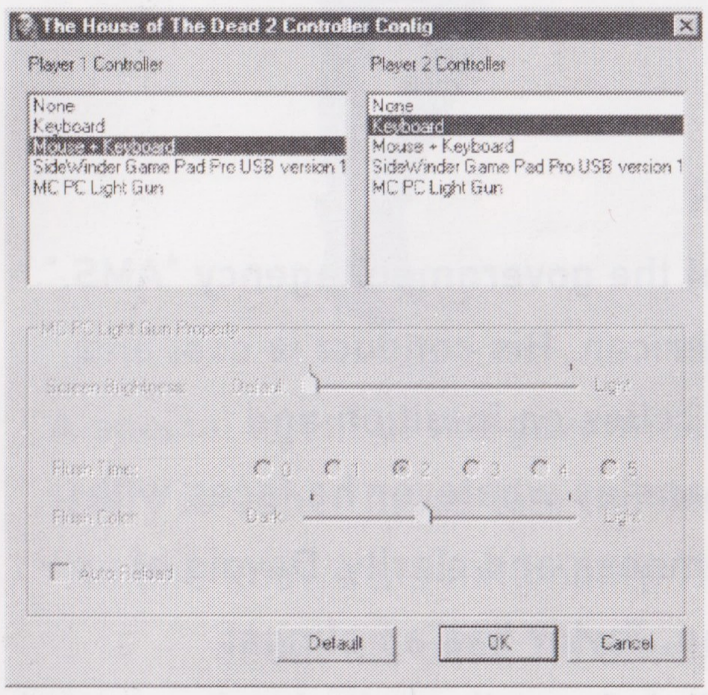


MOUSE + KEYBOARD MODE

1P or 2P Only!	IN MENU	IN GAME
Enter Key	Start/Enter	Continue/Pause
Num Key 8/Arrow UP	Select "UP"	
Num Key 2/Arrow DOWN	Select "DOWN"	
Left Click		Fire
Right Click		Reload/Cancel
Mouse Move		Gun Pointer Movement

GAME PAD/JOYSTICK	MODE	
1P and 2P	IN MENU	IN GAME
Button 4	Start/Enter	Continue/Pause
Button 1	Enter	Fire/Select
Button 3		Reload/Cancel
Pad/Stick UP	Select "UP"	Target UP
Pad/Stick DOWN	Select "DOWN"	Target DOWN
Pad/Stick RIGHT		Target RIGHT
Pad/Stick LEFT		Target LEFT

CONTROLLER CONFIGURATION



To change the control methods for Player 1 or Player 2 you must run the program "Config" located in the Start Menu within the "House of the Dead 2" directory. You will then be able to select the control method for both players from a list of currently available controllers.

There are also some preferences for the Gun. If you are having any trouble with the Gun then increasing either the Flush Time or Flush Color will cure most problems.

LIGHTGUN CALIBRATION

In the Options menu the PC lightgun Calibration option can be found. Follow the on screen instructions to calibrate the aim of your gun. This will ensure that the aim is correct from your playing position.

Further calibration, if required, can be achieved using the software provided with the gun.

* Lightgun available separately. May not be available in all territories.

PLAYING THE HOUSE OF THE DEAD 2

THE STORY

DECEMBER 18TH, 1998

"The Curien Mansion Incident" There was nothing else that could have been done to prevent that loathsome disaster . . .

FEBRUARY 26TH, 2000

The world is in chaos. The prelude . . .

A new plot is unfolding in a town where the last vestiges of the Middle Ages still linger. A new tragedy unfolds . . .

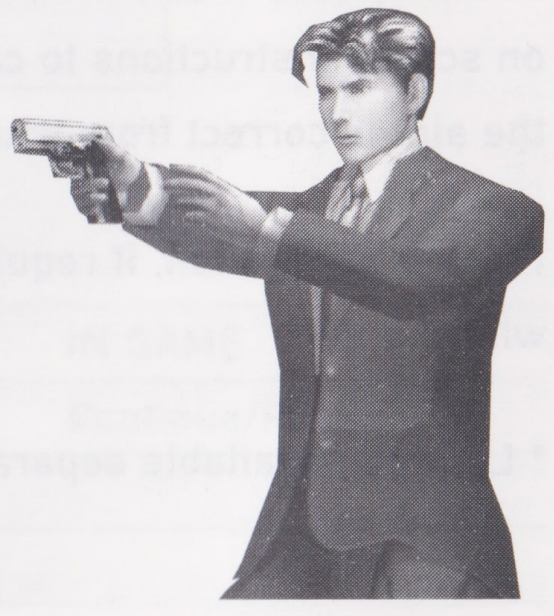
CHARACTER INTRODUCTIONS

JAMES TAYLOR

A special agent of the government agency "AMS." 35 years old. American. His conduct is cool and logical. He never relies on intuition and guesswork. He handles whatever he faces with the utmost of calmness and clarity. Devoid of excessive emotion, Taylor has an almost computer-like mind. Accordingly he is often dispatched to scenes of immense difficulty and utter confusion.

GARY STEWART

A special agent of the government agency "AMS." 24 years old. American. A warm-hearted youth, yet to discover the world's sheer disorder. Whatever he comes up against, his approach is passionate and emotional. He was assigned to "AMS" one year ago. Despite a lack of experience, Gary puts all of his effort into his work. But sometimes he is reckless in his actions, and this worries James.



AMS special agents James and Gary are ready for action. But what are they waiting for . . .? And what does the mysterious Goldman really want . . .?

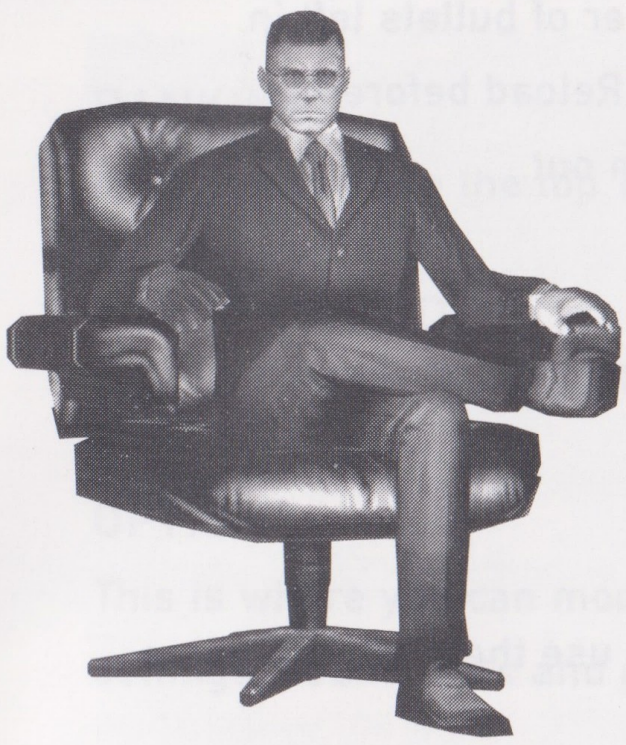
The Curien Mansion Incident lasted for three days from December 18th - 20th, 1998. It was an event orchestrated by Dr. Curien to destroy mankind. AMS special agents Rogan and G were able to stem this incident, but because of the Government's large role in it, the Curien Mansion Incident has yet to be officially announced.

AMY CRYSTAL

A special agent of the government agency "AMS." 29 years old. American. A reliable character, who has faced danger on many occasions, Amy is an open, frank, kind woman who never discriminates. She often behaves like a big sister to Gary, and has not yet accepted him fully as a special agent.

HARRY HARRIS

A special agent of the government agency "AMS." Harry is either in his late thirties or early forties. No one knows his nationality. He does not speak about his past. He always seems gloomy. He habitually wears dark glasses, and never shows his expressions.



GOLDMAN

Goldman is in his early forties, and heads a world famous, distinguished financial group. Using his own substantial financial power, he is actively involved in human genome research. Goldman will soon report the results of his latest research, but none of his projects has ever been officially approved. He has an incredibly cool and intelligent appearance, but inside he is extremely anxious about the future of the natural world and the very existence of the human race.

SUBPLOTS

This game is unlike most games, because the path your character takes is based on his actions using "Sub-Plots". You can play again and again and discover new routes each time.

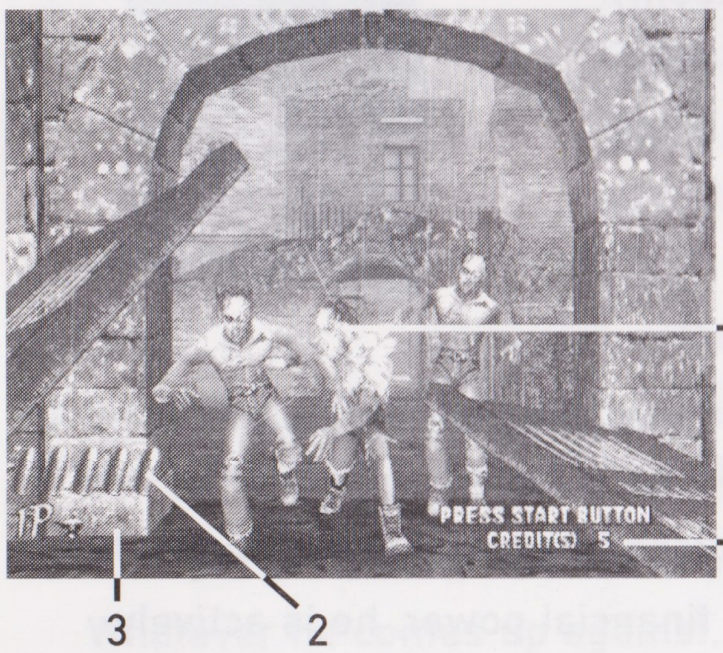
For Example...

Monsters are attacking a civilian!

Rescue Succeeded!

Rescue Failed!

THE GAME SCREEN



1 GUNSIGHT

This is shown when using a Joystick, Mouse, and Keyboard.

2 REMAINING ROUNDS

The number of bullets left in your gun. Reload before the bullets run out.

3 LIVES

These are reduced if you are hacked at, bludgeoned, gouged, or chewed, or if you accidentally shoot one of the civilians.

4 CREDIT

This shows the number of remaining continues. If you use them all, the game is over!

5 BOSS LIFE GAUGE

This decreases as you damage the boss. Clear the stage by reducing the gauge to zero.

6 TIME

This is displayed during BOSS MODE. It indicates the time taken to destroy the boss.

THE TITLE SCREEN AND GAME MODES

When the Title Screen appears, press the "Enter" key or the ▭ button to display the main menu. Use the up and down cursor keys or the ✈ button to select a mode and press the "Enter" key or the ▭ button to enter. A second player can join in by pressing their Start button on another Controller (etc.) during game play.

The Modes are:-

ARCADE MODE

The arcade version has been faithfully replicated onto your PC.

BOSS MODE

This is a time attack mode where you can confront the bosses of every chapter. How quickly can you topple those bad guys?

ORIGINAL MODE

This is a PC ORIGINAL MODE where you can use acquired items.

RANKINGS

Here you can see the top 10 ranked players for each mode.

TRAINING MODE

This is a mode where you can practice the game's basic techniques.

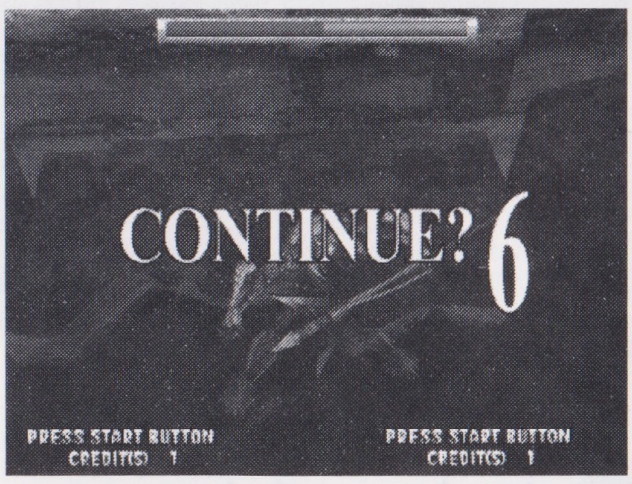
OPTIONS

This is where you can modify various settings of the game, such as difficulty settings, sound tests and graphical settings etc.

ARCADE MODE

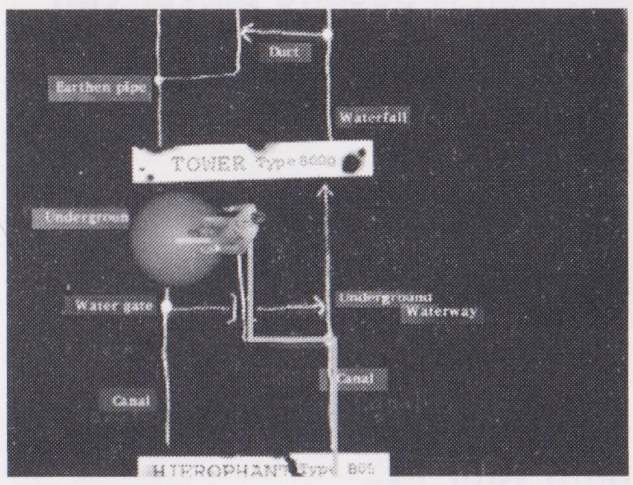
STARTING THE GAME

Select "ARCADE MODE" from the main menu and press the "Enter" key or the button on the lightgun. The game starts after the opening sequence.



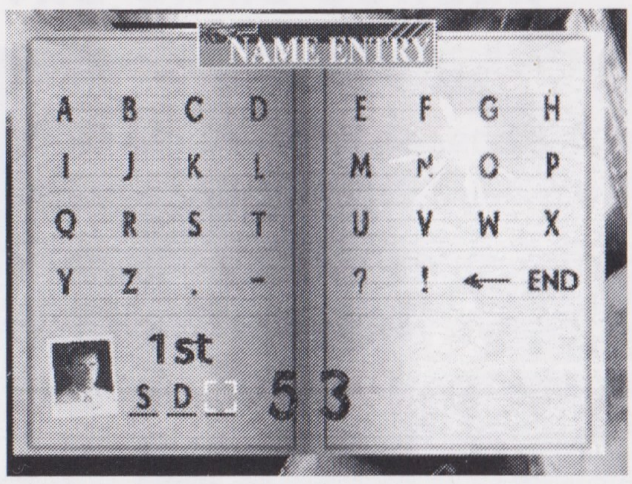
CONTINUE/GAME OVER

Once your character loses his last life, the Continue Screen is displayed. Press the "Enter" key or the button before the counter reaches zero to continue. However, if you have no credits left, then the game is over!



THE COURSE SCREEN

When the game ends, the course that you followed during the game is displayed on the Course Screen.



NAME ENTRY

The Name Entry Screen is displayed if you clear all the chapters with your score in the top 10. Select three letters before the counter reaches zero. Shoot the letters to enter in your name.

Your name will be recorded when you select "END".

SCORE SCREEN/GAME CLEAR SCREEN

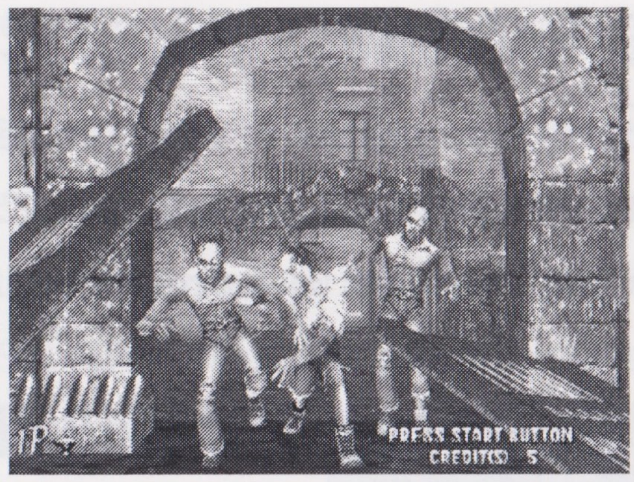
When you clear a chapter, the Score Screen is displayed, and you can check the following. Furthermore, if and when you clear all of the chapters, you will be judged on your overall performance.

RESCUED: The number of people you saved

SCORE: Your current score

ACCURACY: Your accuracy percentage

SCORE SCREEN

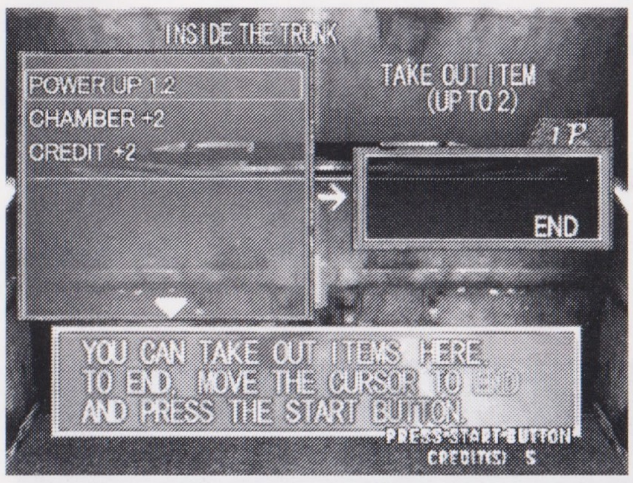


GAME CLEAR SCREEN

ORIGINAL MODE

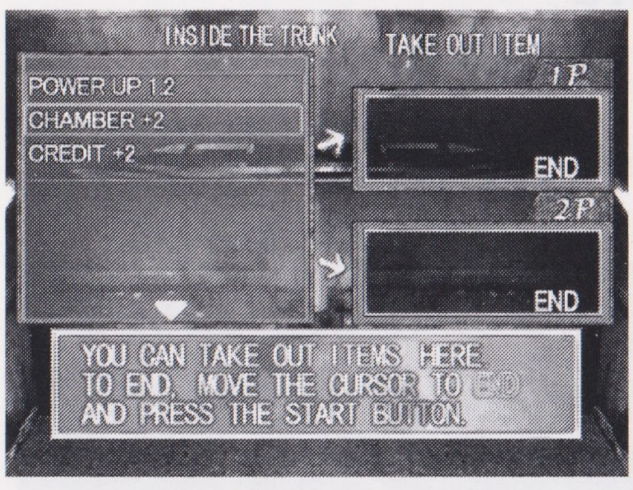
This is ORIGINAL MODE where you can use acquired items.

ITEM SELECTION MENU (1 PLAYER)



Select items that you'd like to use. You can take two items. Select items from the trunk using the up and down cursor keys or the then press the "Space" key or the button. The items will move to the "Take Out Item" window. Once two items are in the "Take Out Item" window, the cursor will indicate "END". To change an item, use the up and down cursor keys or the button to select the item, then press the "Space" key or the button. The item will be returned to the trunk. When you are finished, select "END" and then press the "Enter" key or the button.

ITEM SELECTION MENU (2 PLAYER)



When there are two players, each player can only take one item. Select items from the trunk using the up and down cursor keys or the button then press the Space key or the button. The items will move to the "Take Out Item" window. Once two items are in the "Take Out Item" window, the cursor will indicate "END". To change an item, use the up and down cursor keys or the to select the item, then press the Space key or the Button. The item will be returned to the trunk. When you are finished, select "END" and then press the "Enter" key or the button.

ITEM COMBINATIONS

There are an enormous number of effective item combinations. There are also items that cannot be combined, (in this case, "You can not make this combination" is displayed) so try as many variations as possible.

ACQUIRING ITEMS

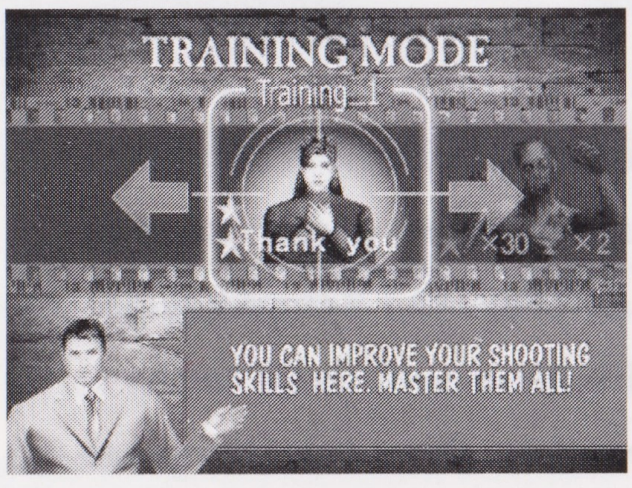
Items are hidden in various things such as barrels and oil drums. Shoot at these objects to reveal hidden items, and shoot at the items to get them. All acquired items will be stored in your trunk for future use.

- Read the Items Explanation Section of this instruction manual.
- If you continue on a two-player game, you won't lose any items.
- If a second player joins the game at any time other than during the Item Selection Menu, he will have no items.

Note: Once you take an item, it disappears from the trunk — you can only use it once. Think very carefully about what to bring.

TRAINING MODE

Use this mode to improve your game skills.



THE TRAINING SELECTION SCREEN

Select a training session by using the left and right cursor keys or the button and then press the "Enter" key or the button. James will then explain what to do. To select a training session with multiple star marks, use up and down cursor keys or the button to select a mark. Press the "Enter" key or the button to begin the training.

The first time that you play the TRAINING MODE, you will only be able to select "Training 1."

CLEARING A TRAINING SESSION/CONTINUE

"Success" will be displayed if you successfully clear a training session. Press the "Ctrl" key or the button to return to the Training Selection Menu. If you fail, the screen will change to the Continue Menu. Use the left and right cursor keys or the button and then press the "Space" key or the button to select an item from the Continue Menu.

AGAIN

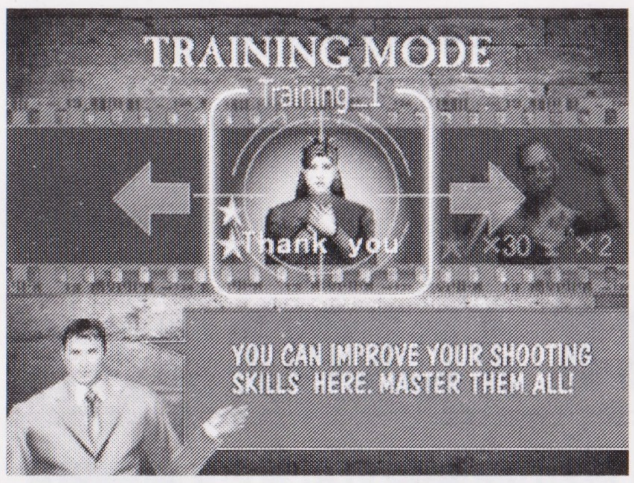
Try again.

QUIT

Return to the Training Selection Menu .

INCREASING TRAINING SESSIONS

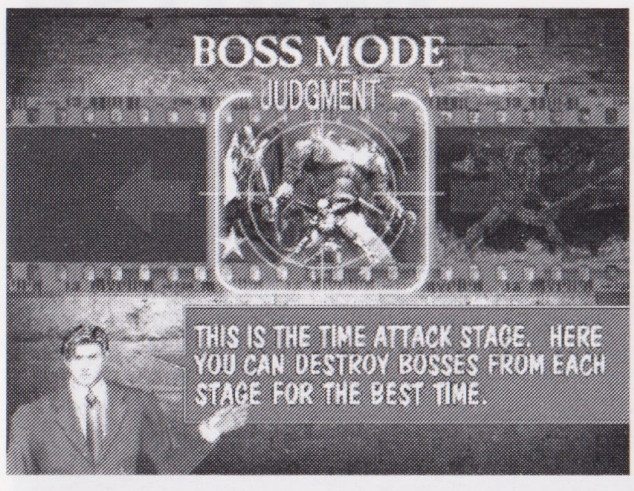
Once you clear the current training session, you can advance to the next session.



INCREASING STAR MARKS

If you clear a training session or a boss, a star mark will appear at the left side of the training session indicator. Each new star indicates increasing difficulty. Select the session with the most stars. If you clear the new session, you will receive an additional star. If all the stars have been accumulated they will turn red.

BOSS MODE



This is a time attack mode where you can confront the bosses of every chapter. How quickly can you topple those bad guys?

CHAPTER SELECTION MENU

Select a boss using left and right cursor keys or the button. If the boss has multiple star

marks, use up and down cursor keys or the button to select a mark. The more star marks, the more difficult it is to defeat the boss. Press the "Enter" key or the button to begin a boss fight.

JUDGMENT:	CHAPTER 1 BOSS
HIEROPHANT A/B:	CHAPTER 2 BOSS
TOWER A/B:	CHAPTER 3 BOSS
STRENGTH A/B:	CHAPTER 4 BOSS
MAGICIAN:	CHAPTER 5 BOSS

The location at which the A/B bosses will appear varies according to the route that you take during Arcade or Original Modes.

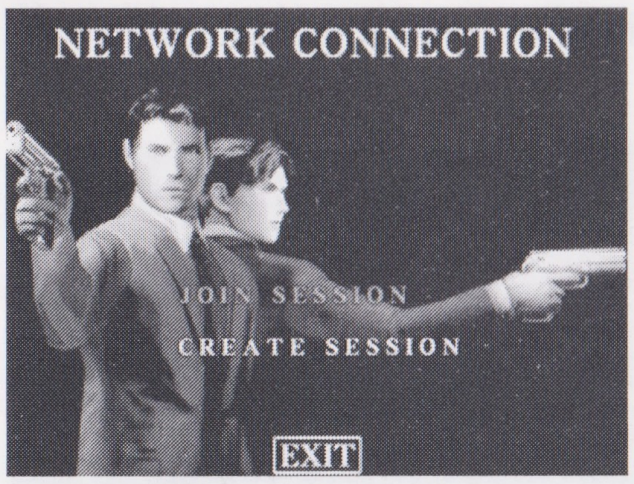
GAME OVER

The game ends when your character runs out of lives. You cannot continue.

NAME ENTRY

The Name Entry Screen will be displayed if you can defeat a boss within one of the top 10 times. Select three letters before the counter reaches zero. Shoot the letters to enter in your name. Your name will be recorded when you select "END".

TWO PLAYER NETWORK (LAN)



Network Mode is for two players. Both players must own a copy of the game. You can only play two player Network over a LAN.

ARCADE MODE (NOT ORIGINAL MODE).

1. Decide who will 'host' the game and who will be the 'client'.
2. The Host should look up their own IP address.
3. The Host should tell the Client what their IP address is.
4. Host should enter Network mode in 'THE HOUSE OF THE DEAD 2'.

5. Host should select 'Create a Session'. Wait at the 'Please Wait' screen.
6. Client should enter Network mode in 'THE HOUSE OF THE DEAD 2'.
7. Client should select 'Join a Session'.
8. Client should enter the Host's IP address.
9. The game will automatically start.
10. Once the game has been cleared the connection will automatically be cut.

NOTE – HOW TO FIND YOUR IP ADDRESS

Click on your Start button • Select 'Run' • Type in WINIPCFG & click OK • Your IP address should be displayed.

OR • Go to Control Panel • Select Network • Select TCP/IP.

TARGETTING IN 2 PLAYER MODE

In a two-player game the targeting cursors will be as follows:

1P: Red

2P: Blue

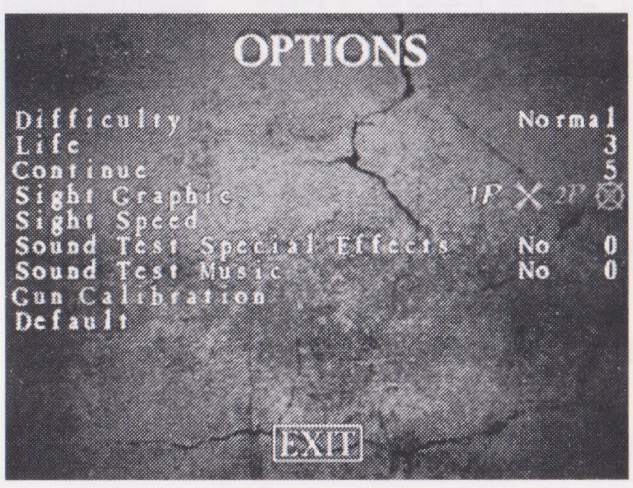
WINNER DISPLAY IN 2 PLAYER GAME

Marks are displayed behind the rank display to indicate which player defeated an opponent.

RANKINGS

There are top 10 ranking lists for the ARCADE, ORIGINAL, and BOSS modes. Use the left and right cursor keys or the button to select a mode. Press the "Ctrl" key or the button to return to the Main Menu.

OPTIONS



This is where you can modify various settings of the game, such as difficulty settings, controller configurations and sound tests. Use the up and down cursor keys or the button to select an item, and left and right cursor keys or the button to modify the setting.

DIFFICULTY

There are five levels of difficulty: Very Easy/Easy/Normal/Hard/Very Hard.

LIFE

Set the number of lives that you want to start the game with. This is only for the ARCADE and BOSS MODES.

CONTINUE

Change the number of credits in ARCADE MODE.

SIGHT GRAPHIC

Change the aiming graphic.

SIGHT SPEED (ONLY FOR MOUSE OR KEYBOARD CONTROL)

Select "Sight Speed" to display the Sight Speed Screen. Press the "Shift" key to move the cursor to the left. This will slow down the aiming speed. Similarly, press the "Ctrl" key to move the cursor to the right. This will speed up the aiming speed. You can check the new speed using the cursor keys. When you are finished, press the "Enter" key to return to OPTIONS.

SOUND TEST SPECIAL EFFECTS

Listen to the game's sound effects by pressing the "Shift" key or the button.

SOUND TEST MUSIC

Listen to the game's background music (BGM) by pressing the "Shift" key or the button.

GUN CALIBRATION

Calibrate the aim of the gun. See Game Controls Section for full details.

DEFAULT

Return to the original default settings.

EXIT

Return to the Main Menu.

ITEMS

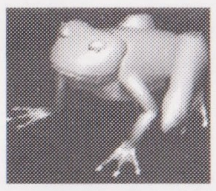
There are various items in the ORIGINAL and ARCADE modes. Here is an introduction to some of the items

GOLD COIN (ARCADE / ORIGINAL)

Bonus points.

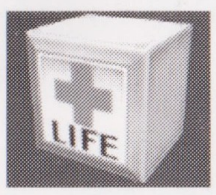
GEM (ARCADE / ORIGINAL)

Bonus points.



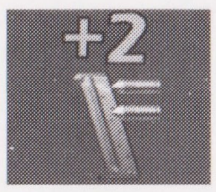
GOLDEN FROG (ARCADE / ORIGINAL)

Bonus points.



FIRST AID KIT (ARCADE / ORIGINAL)

One extra life.

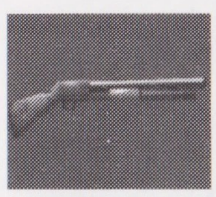


CHAMBER +2 (ORIGINAL)

Two more bullets are added to the bullet clip.

CREDIT +2 (ORIGINAL)

Get two more credits.

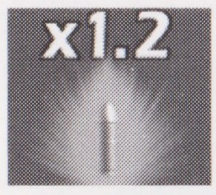


SHOTGUN (ORIGINAL)

Bullets spread to hit a wider target area.

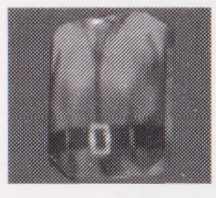
MACHINE GUN (ORIGINAL)

Automatically fires six bullets every time the trigger is pulled.



POWER UP 1.2 (ORIGINAL)

The normal power of the bullets are increased by 1.2.



AMY COSTUME (ORIGINAL)

Makes your Character appear to be Amy.

KEY TO ITEMS LABELS

ARCADE - Items that can be acquired in ARCADE MODE

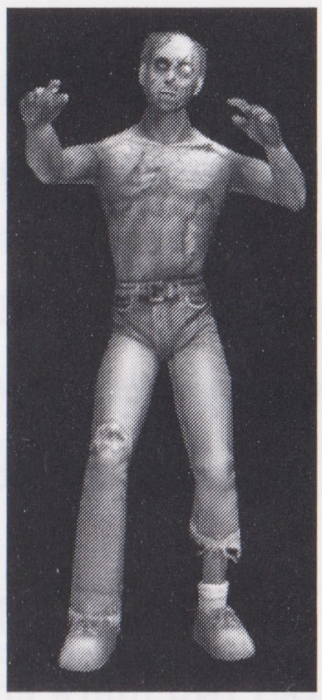
ORIGINAL - Items that can be acquired in ORIGINAL MODE

MONSTER FILE

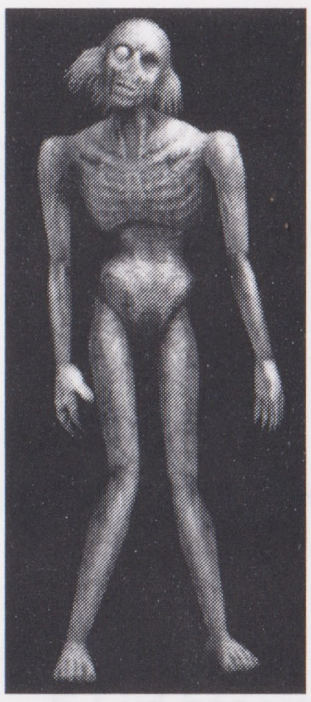
EBITAN

Ebitan is a revolting and perpetually rotting zombie. Accordingly, his resilience is lower than other monsters. Ebitan resides in the water, suddenly leaping from the murky depths to attack his prey. His main method of attack is to bite his prey.

DAVID



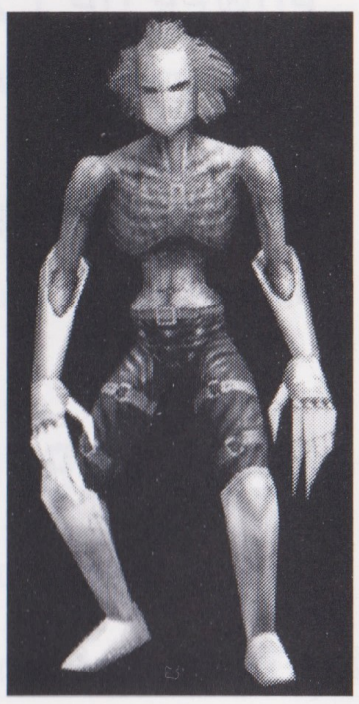
David is one big zombie.
He is highly adaptable,
thriving in all environments.
His special attack is with his teeth.
Beware of David's putrid breath!



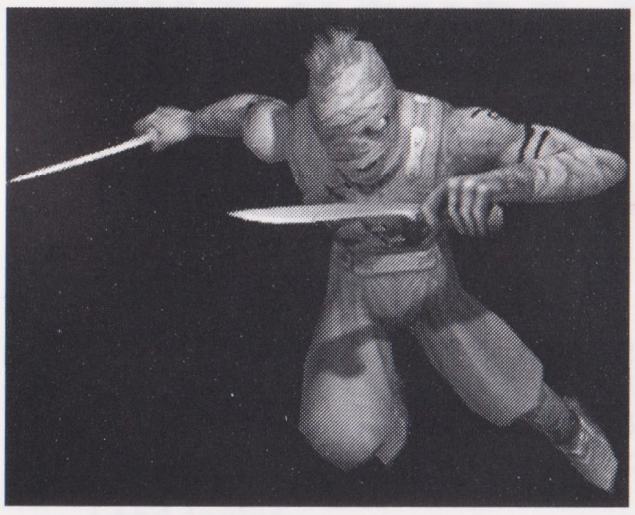
KAGEO

Kageo is a
mummified zombie,
who prowls the darkest,
most dreadful areas. He may look weak,
but watch out for his fierce punch.

KEN



Ken was modeled
after Kageo. He wears an iron mask
and is armed with vicious clawed gloves.
His face is his most vulnerable part, but as it is
covered, it makes Ken an extremely troublesome
zombie to stop. Like Kageo, Ken also lurks in
dark corners. Ken attacks with his lethal claws.



MICKEY

Mickey is a small zombie who wields knives in both hands. His method of attack is to leap down at his target from roof tops and other high places. Even if Mickey throws both knives at you, there's no time to relax. He can produce an unlimited supply of knives from his hips.

BOB

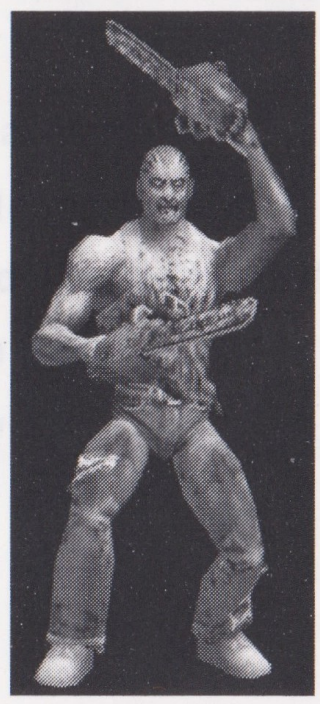
Despite being big and fat, Bob can move fast. Bob's principal form of attack is a drop kick. He also throws barrels and oil drums.

RANDY

Randy is a small, mask-wearing zombie. Don't be fooled by his lack of stature because Randy is a vicious little monster who can run along walls and ceilings as easily as on floors. Randy often roams with a friend. His preferred method of attack is a leaping death scratch.

MAX

You'll know Max when you see him. He's the zombie crazily swinging two chainsaws about. He's also the biggest of all zombies.

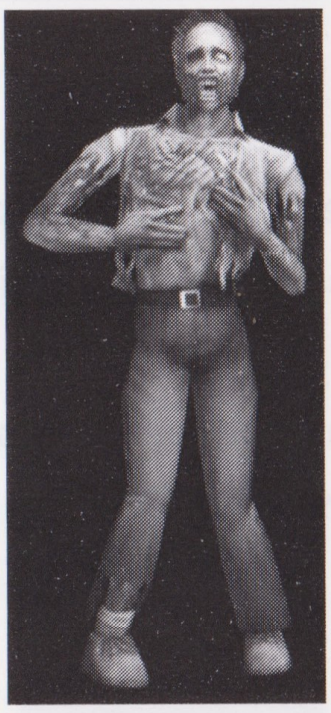


JOHNNY

Johnny is a tough zombie to deal with, as he loves to rush at his prey hiding his vulnerable face behind two axes. When he's not descending on you with terrifying speed, he will throw his axes with lethal accuracy from a safe distance. Be warned!

GREGORY

Gregory is a bit of a show off and there is nothing he likes to do more before finishing off his victims than to flourish his giant sword. You will find it hard to aim your gun at Gregory, because he uses his sword to defend as skillfully as he does to maim.

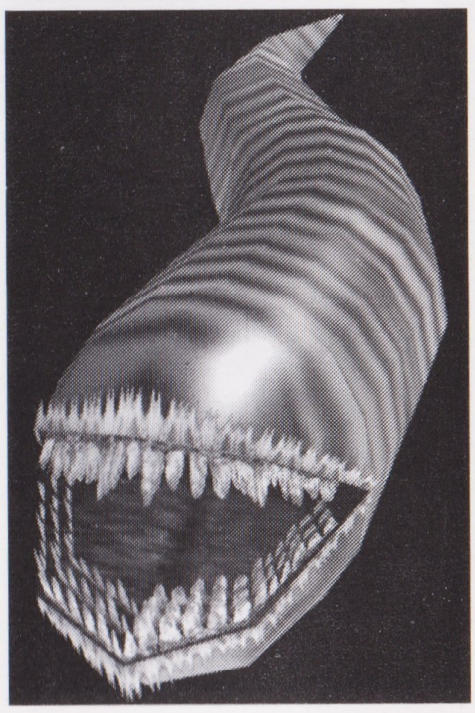


PETER

Poor Peter is infested with giant parasitic worms and is relatively weak. He puts his worms to horrifyingly effective use though, for when his chest is wounded, the parasites will leave Peter's ribcage and leap at his attacker. Peter can also pack a mean punch.

MURRER

Murrer is a snake-like zombie, who often infests areas in hoards. Murrer attacks by flying at his victims and gouging at their faces with his myriad teeth!



THE HOUSE OF THE DEAD 2 CREDITS:

EMPIRE INTERACTIVE (UK)

Producer:	Iain Riches
QA Manager:	David Cleaveley
Assistant QA Manager:	Stephen Chainey
Lead Tester:	Mark Klocek
Testers:	Rich Naughten
	Darren Bennett
	Carlo Bush
	Chris Matlub
	Gareth West
	Chris Giggins
Production:	A J Bond
Marketing:	Simon Orams
Design and Artwork:	Phil Goldfinch
	Paul Flewitt
	Jamie Young
	Stephen Brennan
	Jayshree Mistry

© SEGA CORPORATION, 1998, 1999.
THE HOUSE OF THE DEAD 2 is a registered trademark or trademark of SEGA CORPORATION. Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Empire Interactive Europe Ltd.

UBI SOFT À VOTRE SERVICE...

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête? Vous voulez simplement en savoir plus sur nos prochains titres?

Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

SERVICE CONSOMMATEURS: INFOS,TRUCS ET SOLUCES

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré?
- Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infaillible?
- Vous voulez être informé de notre actualitéet de nos dates de sortie?

SUPPORT TECHNIQUE

- Vous éprouvez des difficultés lors des phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel?
- Vous désirez être informé des patches et mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir?

N'hésitez pas à contacter notre Support Technique qui vous donnera la bonne marche à suivre pour que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

TEL: 08.36.68.46.32 (2,21 F/MIN)

Accès techniciens: lundi au vendredi
9h30 - 13h00 et 14h00 - 19h00

Fax: 01.48.57.07.41

serviceconso@ubisoft.fr

Service Consommateurs Ubi Soft

28 rue Armand Carrel

93108 Montreuil Sous Bois

TEL: 0825.355.306 (0,99 F/MIN)

Accès techniciens: lundi au samedi
9h00 - 21h00

Fax: 02.99.08.96.45

supportechnique@ubisoft.fr

Support Technique Ubi Soft

Rue des Peupliers

56910 Carentoir

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Merci d'avoir acheté The House of The Dead 2. Nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel avant de commencer à jouer à The House of The Dead 2.

SOMMAIRE

POUR COMMENCER 24

L'écran de lancement 24

Installer The House of The Dead 2 24

Désinstaller The House of The Dead 2 25

Charger et enregistrer les parties 25

Contrôles de jeu 26

JOUER A THE HOUSE OF THE DEAD 2 28

L'histoire 28

Les personnages 28

Les arcanes du jeu 30

L'écran de jeu 30

L'écran titre et les modes de jeu 31

MODE ARCADE 32

MODE ORIGINAL 33

MODE ENTRAINEMENT 34

MODE BOSS 35

MULTIJOUEUR (LAN) 36

Mode Arcade 36

Viser en mode multijoueur 37

CLASSEMENT 37

OPTIONS 37

OBJETS 39

LES MONSTRES 40

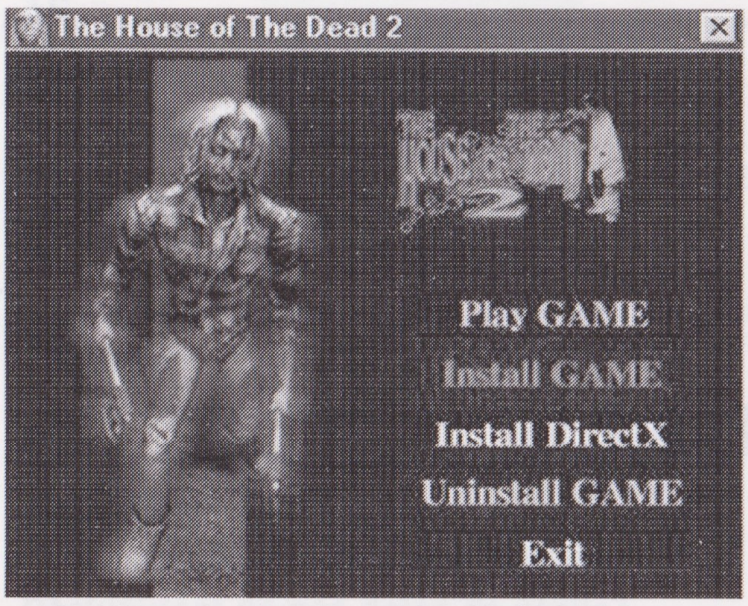
CREDITS 43

Remarque : tous les personnages sont imaginaires. Toute ressemblance avec une personne réelle, vivante ou morte, serait pure coïncidence.

POUR COMMENCER

L'ECRAN DE LANCEMENT (LAUNCH)

Cet écran apparaît chaque fois que vous insérez le disque The House of The Dead 2 et vous donne accès aux options suivantes :



- Play GAME : jouer à House of the Dead 2.
- Install GAME : installer House of the Dead 2 sur votre ordinateur.
- Install DirectX : installer DirectX.
- Uninstall GAME : désinstaller House of the Dead 2.
- Exit : retour à Windows.

INSTALLER THE HOUSE OF THE DEAD 2

Pour jouer à The House of The Dead 2, vous devez l'avoir installé sur votre ordinateur. Pour ce faire, veuillez suivre les instructions suivantes, sans oublier de lire les fichiers README que vous pourrez trouver sur le CD, avant de commencer l'installation.

Ces instructions nécessitent que votre ordinateur soit allumé et utilise Win'95/'98/Me

1. Insérez le disque The House of The Dead 2 dans votre lecteur de CD-ROM. Le jeu devrait se lancer et vous présenter l'écran Launch. Si ce n'est pas le cas, passez à l'étape 2.

2. Cliquez sur le bouton " Démarrer " situé sur la barre de tâche de Windows, puis sur " Exécuter " et " Parcourir ". Sélectionnez votre lecteur de CD-ROM puis cliquez sur le fichier " SETUP.EXE ", sur " Ouvrir " et enfin sur " OK ".

3. Sélectionnez la langue d'installation dans les choix disponibles et cliquez sur " OK ".

4. Veuillez lire l'accord de licence du logiciel. Pour accepter les termes de l'accord, cliquez sur le bouton " Next " (Suivant) afin de continuer. Si vous n'acceptez pas ces termes, l'installation prend fin et vous ne pourrez pas jouer au jeu.

5. Sélectionnez à présent le répertoire de destination où vous voulez que le jeu soit installé. Vous pouvez utiliser le bouton " CHANGE " pour choisir un autre répertoire que celui proposé par défaut. Cliquez sur le bouton " OK " dès que votre sélection vous convient.

6. Dans la liste des options, cliquez sur le bouton " INSTALL THE HOUSE OF THE DEAD 2 " pour lancer l'installation.

7. Lorsque l'installation est terminée, cliquez sur le bouton " FINISH ".

Remarque : DirectX est nécessaire pour faire fonctionner The House of The Dead 2.

Si vous n'avez pas Direct X sur votre ordinateur, cliquez sur le bouton " INSTALL DirectX " dans l'écran de démarrage pour l'installer.

DESINSTALLER/EFFACER THE HOUSE OF THE DEAD 2

Si vous souhaitez désinstaller The House of The Dead 2, vous pouvez utiliser l'une des méthodes ci-dessous :

(a) Insérez le disque House of the Dead 2 et vous devriez voir apparaître l'écran de démarrage. Cliquez sur le bouton " UNINSTALL The House of The Dead 2 " et suivez les instructions qui s'afficheront à l'écran.

(b) Cliquez sur le bouton " Démarrer " dans la barre de tâches de Windows, puis sur " Paramètres ", " Panneau de configuration ", " Ajout/suppression de programmes ". Cherchez The House of The Dead 2 et cliquez dessus. Le bouton " Ajouter/supprimer " devient actif. Veuillez cliquer dessus et suivre les instructions qui s'afficheront à l'écran.

CHARGER ET ENREGISTRER LES PARTIES

Les données des parties de The House of The Dead 2 sont automatiquement enregistrées à la fin de chaque session. Ces données sont chargées automatiquement chaque fois que le jeu est lancé.

ATTENTION : les données ne sont pas enregistrées lorsque le joueur se déconnecte en cours de partie.

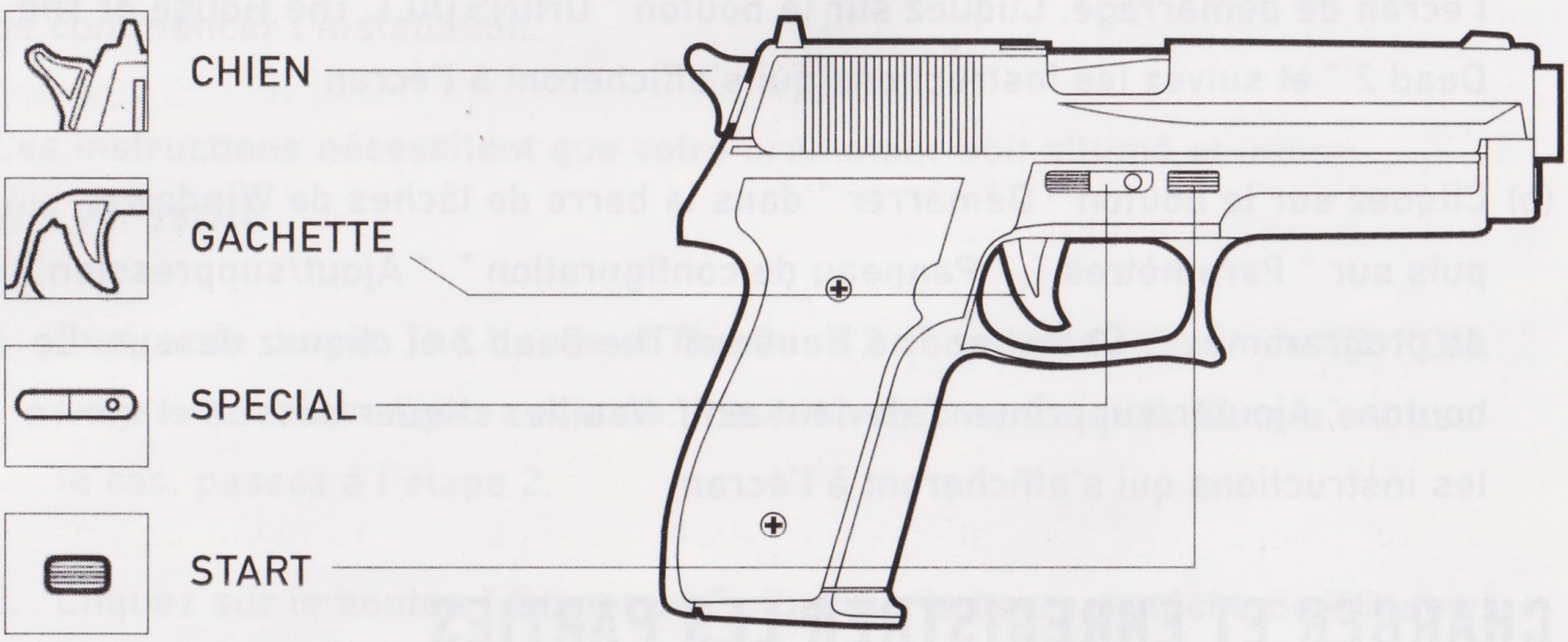
CONTROLES DE JEU

MODE CLAVIER

J1	J2	DANS LES MENUS	EN COURS DE PARTIE
Entrée	Tab	START/ENTREE	Reprendre/Pause
Maj droit	Maj gauche	ENTREE	Tirer/Sélectionner
Ctrl droit	Ctrl gauche		Recharger/VerrNum
Pavé num. 8/Flèche haut	Touche Z	Option supérieure	Regarder en haut
Pavé num. 2/Flèche bas	Touche S	Option inférieure	Regarder en bas
Pavé num. 6/Fléche droite	Touche D		Regarder à droite
Pavé num. 4/Flèche gauche	Touche Q		Regarder à gauche

MODE LIGHTGUN*

J1 ET J2	DANS LES MENUS	EN COURS DE PARTIE
Bouton Start	Start/Entrée	Reprendre/Pause
Bouton Start/Gâchette	Entrée	Tirer/Sélectionner
Bouton Cancel		Annuler
Chapeau Haut		Option supérieure
Chapeau Bas		Option inférieure

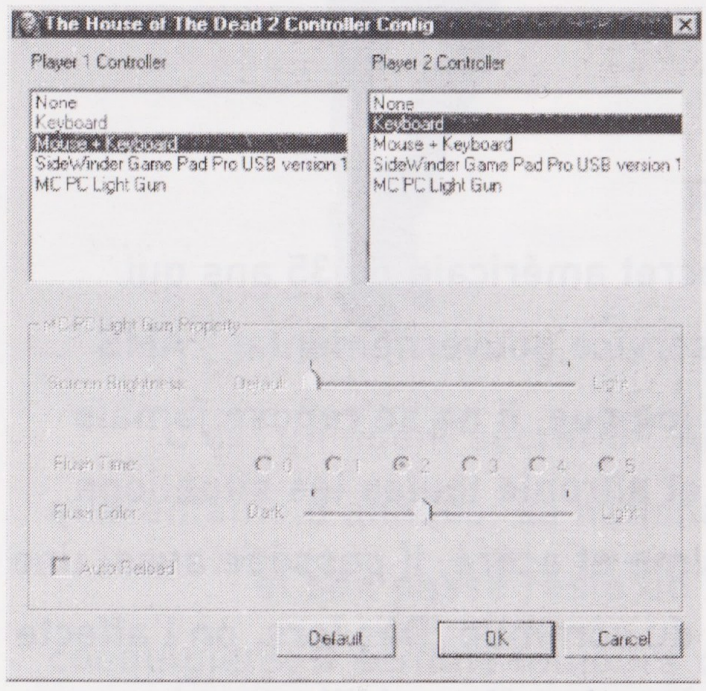


MODE SOURIS + CLAVIER

J1 OU J2 SEULEMENT !	DANS LES MENUS	EN COURS DE PARTIE
Touche Entrée	Start/Entrée	Reprendre/Pause
Pavé num. 8/Flèche haut	Option supérieure	
Pavé num. 2/Flèche bas	Option inférieure	
Clic gauche		Feu
Clic droit		Recharger/Annuler
Déplacement de la souris		Déplacer le viseur

GAME PAD/JOYSTICK		
J1 ET J2	DANS LES MENUS	EN COURS DE PARTIE
Bouton 4	Start/Entrée	Reprendre/Pause
Bouton 1	Entrée	Tirer/Sélectionner
Bouton 3		Recharger/Annuler
Pad/Stick HAUT	Option supérieure	Regarder vers le haut
Pad/Stick BAS	Option inférieure	Regarder vers le bas
Pad/Stick DROIT		Regarder à droite
Pad/Stick GAUCHE		Regarder à gauche

CONFIGURATION DES CONTROLES



Pour changer les contrôles des joueurs 1 et 2, vous devez lancer le programme "Config" situé dans le menu Start du répertoire " House of the Dead 2 ". Vous pourrez y sélectionner le périphérique de contrôle des deux joueurs dans une liste de contrôleurs disponibles.

Il existe aussi des réglages pour le pistolet. Si vous avez des problèmes avec le pistolet, vous les résoudrez probablement en augmentant la valeur des options Flush Time et Flush Color.

CALIBRAGE DU LIGHTGUN

Dans le menu d'options, vous trouverez l'option de calibrage du Lightgun. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour calibrer le viseur de votre pistolet. Cela vous permettra de tirer avec une meilleure précision.

Si nécessaire, un calibrage supplémentaire est possible par l'intermédiaire du logiciel fourni avec le pistolet.

* Le Lightgun est disponible séparément. Vous ne le trouverez peut-être pas partout.

JOUER A THE HOUSE OF THE DEAD 2

L'HISTOIRE

18 DÉCEMBRE 1998

" Incident au manoir Curien " Il n'y avait rien à faire pour empêcher ce terrible désastre...

26 FÉVRIER 2000

Le monde est plongé dans le chaos. Le prélude...

Un nouveau complot se prépare dans une ville où demeurent les derniers vestiges du Moyen Age. Une nouvelle tragédie se profile...

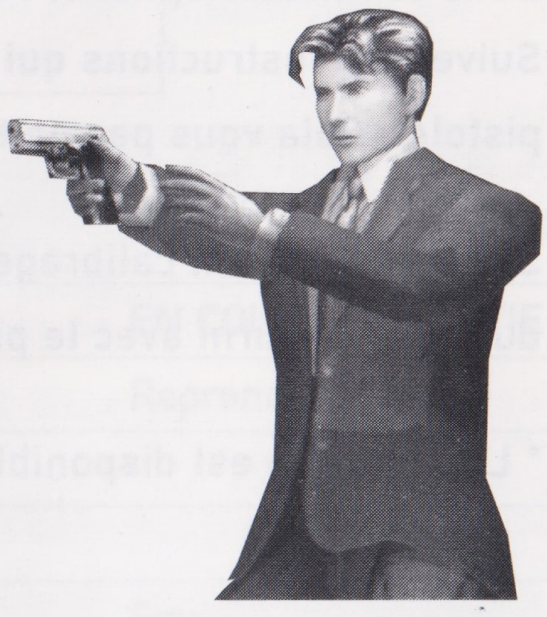
LES PERSONNAGES

JAMES TAYLOR

C'est un agent secret américain de 35 ans qui travaille pour le service gouvernemental " AMS ". Imperturbable et logique, il ne se repose jamais sur son intuition et affronte toutes les situations avec un esprit calme et acéré. Il possède aussi une intelligence hors du commun. Dès lors, on l'affecte souvent aux missions les plus périlleuses !

GARY STEWART

Cet américain âgé de 24 ans travaille depuis un an pour " AMS ". Jeune et enthousiaste, il manque encore d'expérience. Quelle que soit la situation, sa réaction est passionnée et guidée par les émotions : il est parfois imprudent et cela inquiète James. Mais, en dépit de son impulsivité, Gary est un agent secret totalement dévoué à son travail.



Les agents de l'AMS James et Gary sont prêts à agir. Mais qu'attendent-ils au juste ?

Et que cherche exactement le mystérieux Goldman ?

L'incident du manoir Curien a duré trois jours, du 18 au 20 décembre 1998. C'était un complot orchestré par le Docteur Curien dans le but de détruire l'humanité. Les agents de l'AMS Rogan et G parvinrent à empêcher le désastre, mais en raison de l'implication du gouvernement dans cette affaire, les faits n'ont pas encore été rendus publics.

AMY CRYSTAL

C'est une collègue de Gary qui a l'habitude du danger. Elle a 29 ans et elle est américaine. Fiable, ouverte et aimable, elle est incapable d'un préjugé. Elle agit souvent comme une grande sœur avec Gary, et n'arrive pas à le considérer comme un agent à part entière.

HARRY HARRIS

C'est un agent secret d'" AMS ". Harry a une quarantaine d'années, sa nationalité est inconnue et son passé reste un mystère pour ses coéquipiers. Il semble toujours d'humeur sombre et porte généralement des lunettes noires qui masquent toute expression de son visage.

GOLDMAN

Goldman a un peu plus de quarante ans. Il dirige une multinationale de la finance très influente. Grâce au pouvoir que sa situation lui procure, il s'est investi dans la recherche sur le génome humain. Goldman entend rendre bientôt publics les résultats de ses dernières recherches, mais aucun de ses projets n'a reçu l'aval officiel du gouvernement. C'est un être particulièrement froid et intelligent d'apparence, mais en fait il est angoissé par l'avenir de la nature et l'existence de la race humaine.

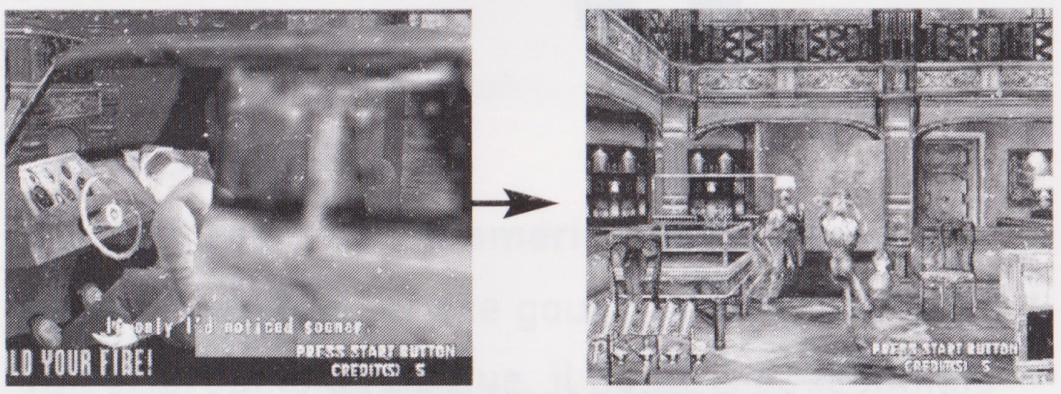
LES ARCANES DU JEU

Contrairement à la plupart des jeux, The House of The Dead 2 utilise des " sous-intrigues " en fonction des actions de votre personnage. Vous pouvez rejouer à de multiples reprises et ne jamais refaire deux fois le même parcours.

Par exemple...

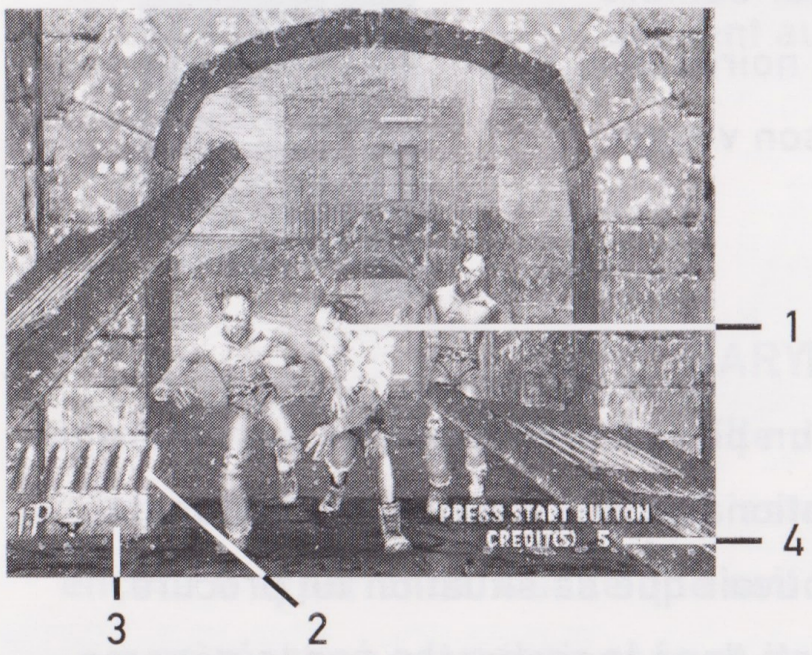
Des monstres attaquent un civil !

Vous parvenez à le sauver.



Vous ne parvenez pas à lui porter secours.

L'ECRAN DE JEU



1 LE VISEUR

C'est ce qui est affiché lorsque vous utilisez un joystick, une souris et un clavier.

2 MUNITIONS RESTANTES

C'est le nombre de cartouches qui restent dans votre pistolet. Il est préférable de recharger avant de tomber à court.

3 VIES

Vous perdez des vies si vous êtes poignardé, matraqué, éviscéré ou mâchonné, ou encore si vous tuez accidentellement un civil.

4 CREDITS

Vous voyez ici le nombre de fois que vous pouvez encore reprendre la partie. Après, vous avez perdu !

5 BARRE DE VIE DES BOSS

Elle diminue au fur et à mesure que vous infligez des dégâts au boss. Vous finissez le niveau lorsque la jauge est à zéro.

6 TEMPS

Il s'affiche pendant le MODE BOSS.
Il indique le temps dont vous avez eu besoin pour détruire le boss.

L'ÉCRAN TITRE ET LES MODES DE JEU

Quand l'écran titre apparaît, appuyez sur Entrée ou sur le bouton pour afficher le menu principal. Utilisez les touches haut et bas ou le bouton pour sélectionner un mode de jeu puis appuyez sur la touche Entrée ou sur le bouton . Un second joueur peut vous rejoindre en appuyant sur le bouton Start de son contrôleur pendant la partie.

Les modes disponibles sont les suivants :

MODE ARCADE

C'est la version d'arcade, fidèlement reproduite sur votre PC.

MODE BOSS

C'est une mode " contre la montre " qui vous permet d'affronter les boss de chaque chapitre. A quelle vitesse pouvez-vous vaincre ces affreux monstres ?

MODE ORIGINAL

C'est un mode de jeu spécial pour le PC, dans lequel vous pouvez acquérir et utiliser des objets.

CLASSEMENT

Vous pouvez voir ici les 10 meilleurs joueurs de chaque mode de jeu.

TRAINING MODE (ENTRAINEMENT)

C'est un mode dans lequel vous pouvez vous exercer aux principes du jeu.

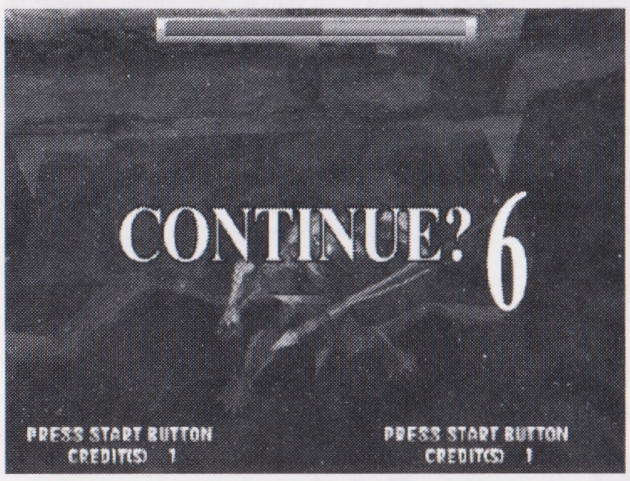
OPTIONS

Vous pouvez modifier ici de nombreux réglages du jeu : la difficulté, les effets sonores et graphiques, etc.

MODE ARCADE

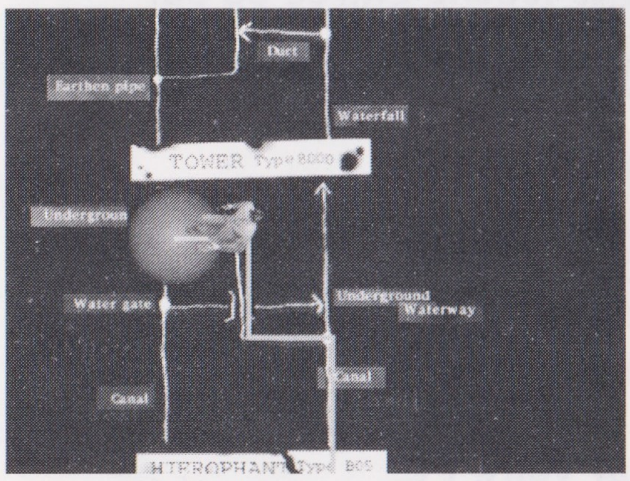
LANCER LA PARTIE

Sélectionnez " ARCADE MODE " dans le menu principal et appuyez sur Entrée ou sur le bouton ⊜ du Lightgun. Après une séquence d'introduction, la partie commence.



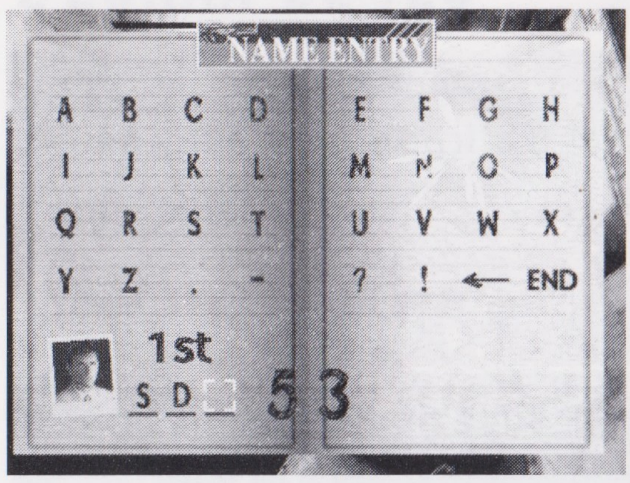
CONTINUE/GAME OVER (REPRENDRE/PARTIE TERMINEE)

Lorsque votre personnage perd sa dernière vie, l'écran Continue (Reprendre) s'affiche. Appuyez sur Entrée ou sur le bouton ⊜ avant que le compte à rebours ne s'achève pour reprendre la partie. Mais s'il ne vous reste plus de crédits, la partie est terminée !



L'ECRAN COURSE (PARCOURS)

Quand la partie s'achève, le parcours que vous avez suivi pendant le jeu s'affiche sur l'écran " Course ".



NAME ENTRY (NOM)

L'écran " Name Entry " s'affiche si vous finissez tous les chapitres avec un score comptant parmi les dix meilleurs. Sélectionnez trois lettres avant que le compte à rebours ne s'achève. Tirez sur les lettres pour inscrire votre pseudonyme. Ce dernier est enregistré lorsque vous sélectionnez " END ".

ECRAN SCORE/ECRAN GAME CLEAR (PARTIE TERMINEE)

Lorsque vous achevez un chapitre, l'écran " Score " s'affiche et vous y voyez le détail de vos actions. Qui plus est, si vous parvenez à finir tous les chapitres, vous êtes jugé sur l'ensemble de vos performances.

RESCUED (SAUVES) : indique le nombre de personnes que vous avez sauvées
SCORE : indique votre score actuel
ACCURACY (PRECISION) : indique le pourcentage de vos tirs qui ont touché leur cible

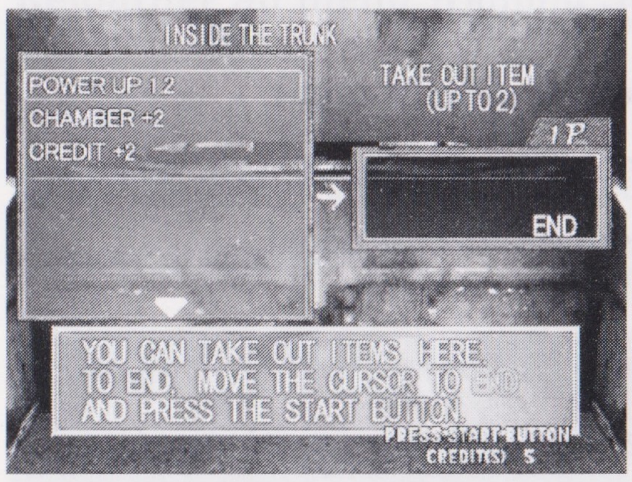
ECRAN SCORE

ECRAN GAME CLEAR (PARTIE TERMINÉE)

MODE ORIGINAL

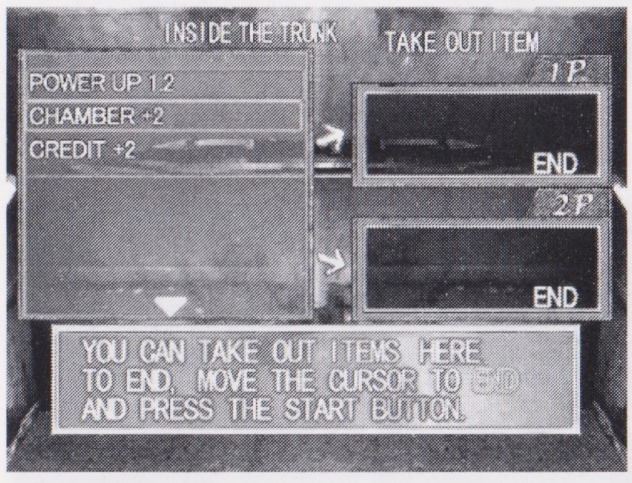
C'est dans le MODE ORIGINAL que vous pouvez utiliser les objets que vous trouvez.

MENU ITEM SELECTION (SELECTION OBJET) (1 JOUEUR)



Sélectionnez les objets que vous aimeriez utiliser. Vous pouvez en prendre deux. Faite votre choix en utilisant les touches de déplacement ou le bouton puis appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton . Les objets sont placés dans la fenêtre " Take Out Item " (Objets choisis). Une fois que deux objets ont été sélectionnés, le curseur indique " END ". Pour changer d'objet, utilisez les touches de déplacement ou le bouton pour sélectionner l'objet puis appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton . L'ancien objet est renvoyé à l'inventaire. Sélectionnez alors " END " et appuyez sur Entrée ou sur le bouton .

MENU ITEM SELECTION (SELECTION OBJET) (2 JOUEURS)



Lorsque vous jouez à deux, chaque joueur doit se contenter d'un seul objet. Sélectionnez les objets dans l'inventaire en utilisant les touches de déplacement ou le bouton puis appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton . Les objets sont placés dans la fenêtre " Take Out Item " (Objets choisis). Une fois que deux objets ont été sélectionnés, le curseur indique " END ". Pour changer d'objet, utilisez les touches de déplacement ou le bouton pour sélectionner l'objet puis appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton . L'ancien objet est renvoyé à l'inventaire. Sélectionnez alors " END " et appuyez sur Entrée ou sur le bouton .

COMBINAISONS D'OBJETS

Il existe un grand nombre de combinaisons d'objets efficaces. Il y a également des objets qui ne peuvent être combinés : dans ce cas, la mention " You can not make this combination " (Vous ne pouvez combiner ces objets) est affichée. En conséquence, essayez toutes les combinaisons possibles.

ACQUERIR DES OBJETS

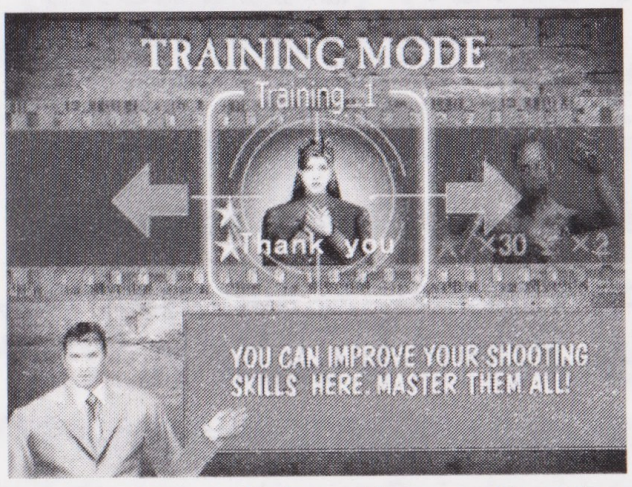
Des objets sont cachés dans des endroits divers tels que barils et des bidons d'huile. Tirez sur ces objets pour révéler ce qu'ils cachent, et tirez sur les objets pour vous en emparer. Tous les objets que vous trouvez sont stockés dans votre inventaire pour une utilisation ultérieure.

- Lisez le chapitre Explication des objets dans le manuel.
- Si vous reprenez une partie à deux, vous ne perdez aucun objet.
- Si un second joueur rejoint la partie à quelque moment que ce soit, excepté dans le menu de sélection des objets, il ne possède aucun objet.

Remarque : une fois que vous avez utilisé un objet, il disparaît de l'inventaire, vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois. Réfléchissez longuement avant de faire un choix.

MODE TRAINING (ENTRAINEMENT)

Utilisez ce mode pour améliorer vos aptitudes.



L'ECRAN DE SELECTION D'UN ENTRAINEMENT

Sélectionnez une session d'entraînement en utilisant les touches gauche et droite ou le bouton puis appuyez sur Entrée ou sur le bouton . James vous expliquera alors ce que vous devez faire. Pour sélectionner une session d'entraînement avec plusieurs étoiles, utilisez les touches haut et bas ou le bouton pour faire votre choix. Appuyez sur Entrée ou sur le bouton pour commencer l'entraînement.

La première fois que vous jouez en mode TRAINING, vous ne pouvez sélectionner que " Training 1 " (Entraînement 1).

TERMINER UN ENTRAINEMENT/REPRENDRE

Vous voyez s'afficher la mention " Success " si vous avez réussi une session d'entraînement. Appuyez sur la touche " Ctrl " ou sur le bouton pour revenir au menu Training Selection. Si vous échouez, l'écran Continue (Reprendre) s'affiche. Utilisez les touches droite et gauche ou le bouton puis appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton pour faire votre choix dans le menu Continue.

AGAIN

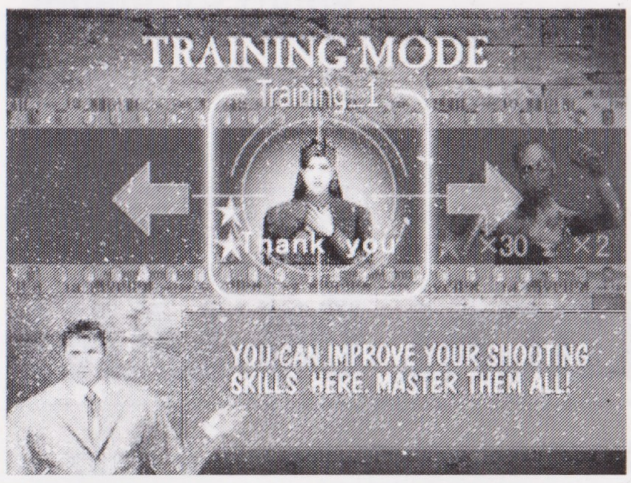
Réessayer.

QUIT

Retourner au menu Training Selection.

PASSER A UN AUTRE ENTRAINEMENT

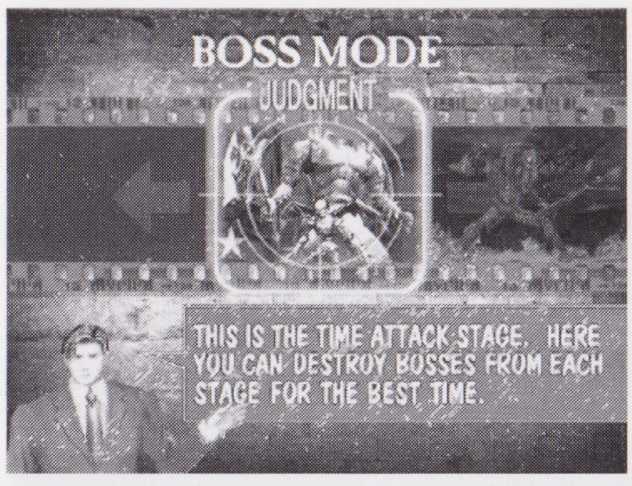
Une fois que vous avez terminé la session d'entraînement en cours, vous pouvez passer à la suivante.



LES ETOILES

Si vous avez terminé une session d'entraînement ou tué un boss, une étoile apparaît sur le côté gauche de l'indicateur de session d'entraînement. Chaque nouvelle étoile indique une difficulté croissante. Choisissez la session comportant le plus grand nombre d'étoiles. Si vous terminez la nouvelle session, vous recevez une étoile supplémentaire. Si vous avez obtenu toutes les étoiles possible, elles deviennent rouges.

MODE BOSS



C'est un mode " contre la montre " dans lequel vous devez affronter le boss de tous les chapitres. A quelle vitesse parviendrez-vous à vaincre ces monstres ?

MENU DE SELECTION DE CHAPITRE

Sélectionnez un boss en utilisant les touches droite et gauche ou le bouton . Si le boss a plusieurs étoiles, utilisez les touches haut et bas ou le bouton pour sélectionner un niveau de difficulté.

Plus il y a d'étoiles, plus il est difficile de battre le boss. Appuyez sur Entrée ou sur le bouton ▭ pour commencer un duel avec le boss.

JUDGMENT :	BOSS DU CHAPITRE 1
HIEROPHANT A/B :	BOSS DU CHAPITRE 2
TOWER A/B :	BOSS DU CHAPITRE 3
STRENGTH A/B :	BOSS DU CHAPITRE 4
MAGICIAN :	BOSS DU CHAPITRE 5

L'endroit où les boss A/B apparaissent varie en fonction du parcours que vous avez suivi dans les modes Arcade et Original.

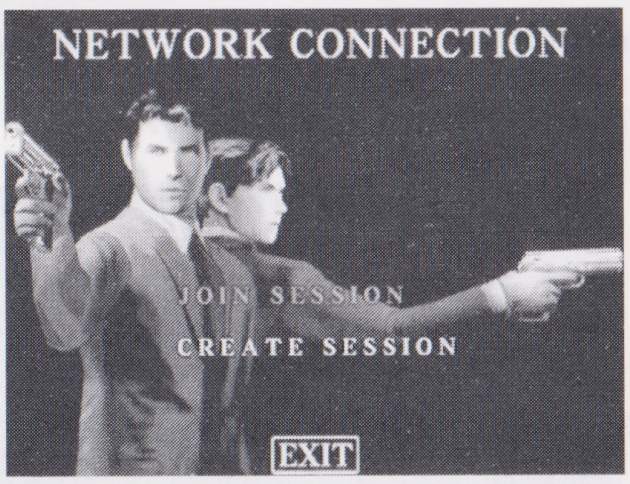
GAME OVER (PARTIE TERMINEE)

La partie s'achève lorsque votre personnage a perdu toutes ses vies. Vous ne pouvez plus continuer.

NAME ENTRY (NOM)

L'écran Name Entry (Nom) s'affiche si vous parvenez à battre un boss avec l'un des dix meilleurs temps. Sélectionnez trois lettres avant que le compte à rebours ne s'achève. Tirez sur les lettres pour inscrire votre pseudonyme. Votre nom est enregistré lorsque vous sélectionnez " END ".

MULTIJOUEUR (RÉSEAU LOCAL OU LAN)



Le Mode Network (Réseau) s'adresse à deux joueurs. Les deux joueurs doivent posséder leur propre exemplaire du jeu. Cette option n'est disponible qu'en réseau local (LAN.)

MODE ARCADE (UNIQUEMENT)

1. Choisissez celui qui " hébergera " (host) la partie et celui qui sera le " client ".
2. L'hôte doit savoir quelle est son adresse IP.
3. L'hôte doit donner au client cette adresse IP.
4. L'hôte doit sélectionner le mode Network (réseau) de " THE HOUSE OF THE DEAD 2".

5. L'hôte doit sélectionner " Create a Session " (Créer une partie). Un message d'attente " Please Wait " apparaît.
6. Le client doit sélectionner le mode Network (réseau) de " THE HOUSE OF THE DEAD 2 ".
7. Le client doit sélectionner " Join a Session " (rejoindre une partie).
8. Le client doit entrer l'adresse IP de l'hôte.
9. La partie se lance automatiquement.
10. Lorsque la partie est terminée, la connexion est automatiquement interrompue.

COMMENT TROUVER VOTRE ADRESSE IP ?

Cliquez sur le bouton " Démarrer " • Sélectionnez " Exécuter " • Tapez WINIPCFG et cliquez sur OK.

• Votre adresse IP sera alors affichée.

OU • bien vous pouvez aller dans le Panneau de configuration • Sélectionnez Réseau puis TCP/IP.

VISER EN MODE MULTIJOUEUR

En mode multijoueur, les viseurs correspondant aux joueurs sont les suivants :

Joueur 1 : rouge

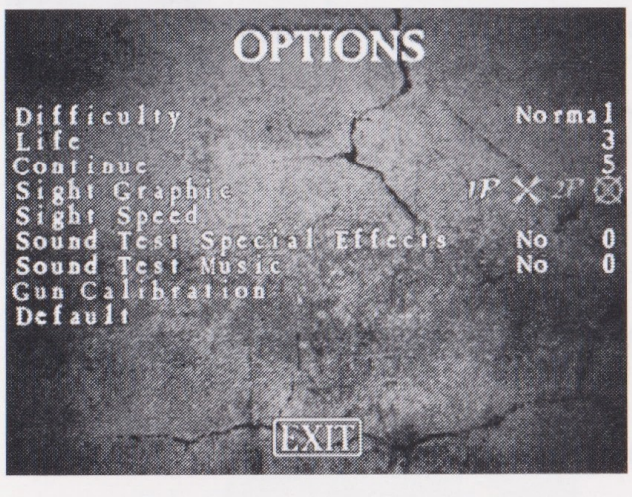
Joueur 2 : bleu

AFFICHAGE DU GAGNANT DANS UNE PARTIE EN MULTIJOUEUR

Les symboles qui figurent derrière l'affichage du rang indiquent quel joueur à vaincu un ennemi.

CLASSEMENT

Il y a 10 listes de classement pour les modes ARCADE, ORIGINAL et BOSS. Utilisez les touches gauche et droite du curseur ou sur le bouton pour sélectionner un mode. Appuyez sur la touche "Ctrl" ou sur le bouton pour revenir au Menu Principal.



OPTIONS

C'est ici que vous pouvez modifier les différents paramètres du jeu tels que la difficulté, la configuration de la manette et le volume. Utilisez les touches flèches ou le bouton pour faire votre sélection, et les touches droite ou gauche ou le bouton pour modifier l'option.

DIFFICULTY (DIFFICULTE)

Il y a cinq niveaux de difficulté : Very Easy (très facile)/Easy (facile)/Normal/Hard (difficile)/Very Hard (très difficile).

LIFE (VIE)

Choisissez le nombre de vies avec lequel vous voulez commencer la partie. Cette option n'est disponible que pour les modes ARCADE et BOSS.

CONTINUE (REPRENDRE)

Changez le nombre de crédits en mode ARCADE.

SIGHT GRAPHIC (GRAPHISMES)

Changez l'icone représentant le viseur.

SIGHT SPEED (VITESSE) (UNIQUEMENT POUR LA SOURIS ET LE CLAVIER)

Sélectionnez "Sight Speed" (vitesse) pour arriver sur l'écran Sight Speed. Appuyez sur la touche "Maj" pour déplacer le curseur vers la gauche. Cela ralentira la vitesse de déplacement du viseur. Inversement, appuyez sur la touche "Ctrl" pour déplacer le curseur vers la droite. Cela accélérera la vitesse de déplacement du viseur. Vous pouvez tester la nouvelle vitesse en utilisant les touches flèches. Lorsque vous avez fini, appuyez sur Entrée pour revenir aux OPTIONS.

SOUND TEST SPECIAL EFFECTS (TEST DES EFFETS SPECIAUX SONORES)

Ecoutez les effets spéciaux sonores du jeu en appuyant sur la touche " Maj " ou le bouton .

SOUND TEST MUSIC (ECOUTE DE LA MUSIQUE)

Ecoutez la musique de fond du jeu (BGM) en appuyant sur la touche " Maj " ou le bouton .

GUN CALIBRATION (CALIBRAGE DE L'ARME)

Paramétrez l'arme que vous utilisez. Reportez-vous au chapitre Contrôles de jeu pour plus d'informations.

DEFAULT (OPTIONS PAR DEFAUT)

Revenez aux options par défaut.

EXIT (QUITTER)

Revenez au Menu Principal.

ITEMS (OBJETS)

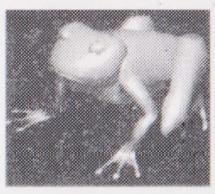
Il y a divers objets en modes ORIGINAL et ARCADE. Voici la liste de quelques-uns de ces objets :

PIECE D'OR (ARCADE/ORIGINAL)

Points bonus.

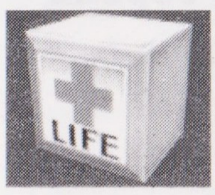
GEMME (ARCADE/ORIGINAL)

Points bonus.



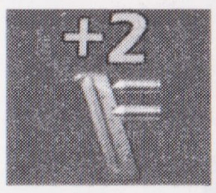
GRENOUILLE DOREE (ARCADE/ORIGINAL)

Points bonus.



KIT DE PREMIERS SOINS (ARCADE/ORIGINAL)

Une vie supplémentaire.

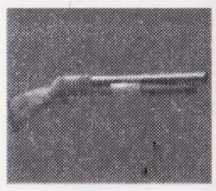


CHAMBRE +2 (ORIGINAL)

Deux balles supplémentaires sont ajoutées au chargeur.

CREDIT +2 (ORIGINAL)

Vous obtenez deux crédits supplémentaires.



FUSIL A POMPE (ORIGINAL)

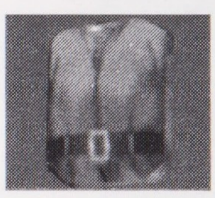
Les plombs sont éparpillés pour toucher une zone plus large.

MITRAILLEUSE (ORIGINAL)

Tire automatiquement six balles à chaque fois que vous appuyez sur la queue de détente.

POWER UP 1.2 (ORIGINAL)

La puissance des balles est multipliée par 1.2.



COSTUME D'AMY (ORIGINAL)

Votre personnage ressemble à Amy.

LEGENDES DES OBJETS

ARCADE – Objets qui peuvent être acquis en MODE ARCADE

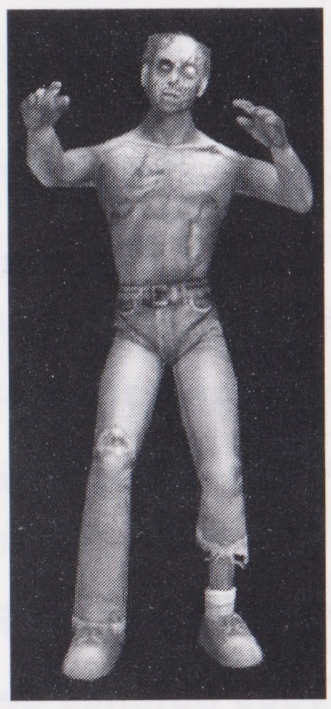
ORIGINAL – Objets qui peuvent être acquis en MODE ORIGINAL

LES MONSTRES

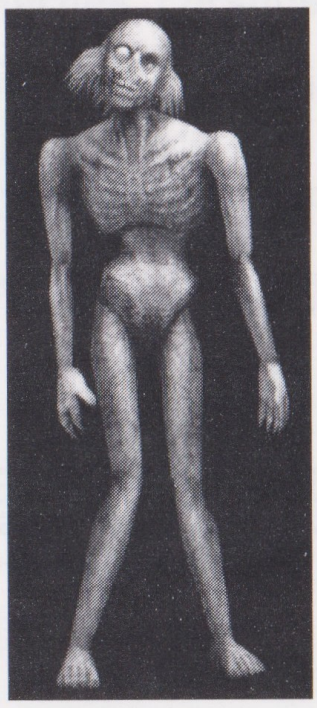
EBITAN

Ebitan est un zombie répugnant, en perpétuelle décomposition. Par conséquent, sa résistance est moindre que celle des autres monstres. Ebitan vit dans l'eau et surgit brutalement des profondeurs ténébreuses pour attaquer sa proie. Sa principale attaque consiste à mordre sa proie.

DAVID



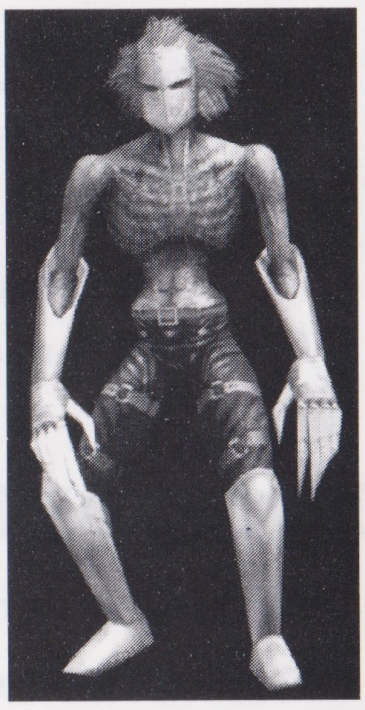
David est un grand zombie.
Il s'adapte très bien à tous les environnements.
Ses dents sont une arme terrible.
Attention à son souffle putride !



KAGEO

Kageo est un zombie momifié qui erre dans les coins les plus sombres et les plus effrayants. Il peut paraître faible, mais méfiez-vous : il a un redoutable coup de poing.

KEN



Ken a été conçu comme Kageo. Il porte un masque de fer et il est armé de redoutables gants équipés de griffes. Son visage est la partie la plus vulnérable de cette créature mais comme il est couvert, cela fait de Ken un zombie extrêmement difficile à arrêter. A l'instar de Kageo, Ken se cache également dans les coins obscurs. Ken attaque avec ses puissantes griffes.

MICKEY

Mickey est un petit zombie armé de couteaux dans chaque main. Pour attaquer, il grimpe sur les toits ou tout autre endroit lui permettant de sauter sur sa proie. Lorsque Mickey vous a lancé ses deux couteaux, ne pensez pas que vous êtes sauvé ! Il porte un nombre illimité de couteaux sur ses hanches.

BOB

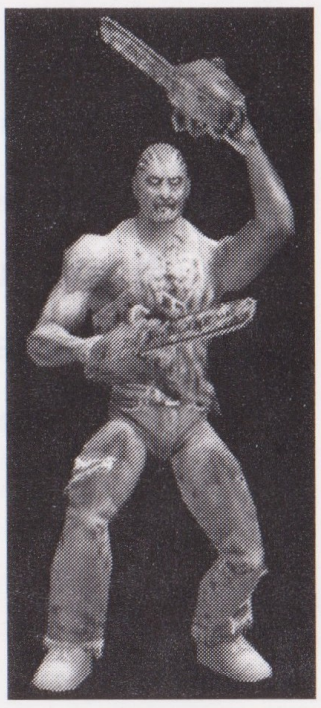
Bien qu'il soit grand et gros, Bob peut se déplacer rapidement. Sa principale attaque est le coup de pied. Il peut aussi lancer des tonneaux et des bidons d'huile.

RANDY

Randy est un petit zombie qui porte un masque. Ne vous méprenez pas sur son apparente fragilité car c est un monstre vicieux qui peut courir le long des murs et sur les plafonds aussi facilement que sur le sol. Randy traîne souvent avec un ami. Son attaque préférée est un saut doublé d'un coup de griffe mortel.

MAX

Vous ne pouvez manquer de reconnaître Max. C'est un zombie qui arbore sauvagement deux tronçonneuses. C'est aussi le plus imposant des zombies.



JOHNNY

Johnny est un zombie féroce. Il aime se précipiter sur sa proie en cachant son visage vulnérable derrière deux haches. Quand il ne s'abat pas sur vous à une vitesse terrifiante, il essaie de vous toucher en lançant ses haches avec une grande précision à bonne distance. Alors faites attention !

GREGORY

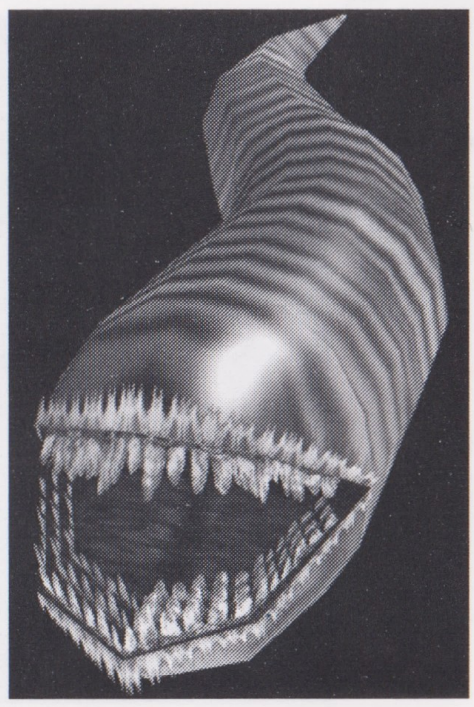
Gregory adore brandir son épée lorsqu'il porte le coup de grâce à ses adversaires. Il n'est pas facile de le viser correctement avec votre arme car il utilise son épée comme bouclier et il est aussi doué pour se protéger que pour mutiler ses ennemis.

PETER

Le pauvre Peter est infesté de vers géants, ce qui le rend relativement faible. Cependant, ces parasites peuvent devenir des armes terriblement efficaces : lorsque sa poitrine est déchiquetée, ils sortent de sa cage thoracique et bondissent sur l'ennemi.
Peter a aussi un bon coup de poing.

MURRER

Murrer est un zombie qui ressemble à un serpent. Pour attaquer, il vole jusqu'à ses victimes et se jette à leur visage avec ses myriades de dents !



CRÉDITS DE THE HOUSE OF THE DEAD 2 :

EMPIRE INTERACTIVE (UK)

Producteur :	Iain Riches
Directeur AQ :	David Cleaveley
Directeur adjoint AQ :	Stephen Chainey
Responsable des tests :	Mark Klocek
Testeurs :	Rich Naughten
	Darren Bennett
	Carlo Bush
	Chris Matlub
	Gareth West
	Chris Giggins
Production :	A J Bond
Marketing :	Simon Orams
Graphismes et illustrations :	Phil Goldfinch
	Paul Flewitt
	Jamie Young
	Stephen Brennan
	Jayshree Mistry
	Linda Fraikin

© SEGA CORPORATION, 1998, 1999
THE HOUSE OF THE DEAD 2 est une marque déposée ou une marque de SEGA CORPORATION. Distribué par Empire Interactive. Empire est une marque déposée de Empire Interactive Europe Ltd.

MITARBEITERVERZEICHNIS:

EMPIRE INTERACTIVE (UK)

Produzent:	Iain Riches
Leiter der Qualitätssicherung:	David Cleaveley
Qualitätssicherungs-assistenz:	Stephen Chainey
Testleitung	Mark Klocek
Tests:	Rich Naughten
	Darren Bennett
	Carlo Bush
	Chris Matlub
	Gareth West
	Chris Giggins
Produktion:	A J Bond
Marketing:	Sevgi Kirik
Design & Künstlerische Gestaltung:	Phil Goldfinch
	Paul Flewitt
	Jamie Young
	Stephen Brennan
	Jayshree Mistry
	Linda Fraikin

© SEGA CORPORATION, 1998, 1999.
THE HOUSE OF THE DEAD 2 ist ein eingetragenes Warenzeichen oder Warenzeichen von Sega Corporation.
Veröffentlicht von Empire Interactive Europe Ltd. Empire ist ein eingetragenes Warenzeichen von Empire Interactive Europe Ltd.

TECHNISCHE HILFE

Falls Sie mit diesem oder einem anderen Empire-Produkt technische Schwierigkeiten haben, setzen Sie sich bitte mit unserem technischen Personal in Verbindung

Wenn Sie anrufen, halten Sie soviel information über Ihr System bereit wie möglich

Wenn Sie Fragen über die Peripheriegeräte Ihres Systems haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Computerhändler

HOTLINE: 01805 / 585795
(0,24 DM/Min DTMS AG)

MONTAG BIS DONNERSTAG
13:00 - 19:00
FREITAG 12:00 - 16:00

Wenn Sie es vorziehen, uns zu schreiben, fügen Sie bitte die gleichen Details bei

EMPIRE INTERACTIVE
c/o KOCH MEDIA GmbH
TECHNISCHE BERATUNG
LOCHHAMER STR. 9
D-82152 PLANEGG

Falls Sie Zugang zum Internet haben und uns online kontaktieren möchten, finden Sie uns unter:

email: support@empire.co.uk

Wir danken dir für den Kauf von THE HOUSE OF THE DEAD 2. Bitte lies dieses Handbuch vor Spielstart gut durch.

INHALT

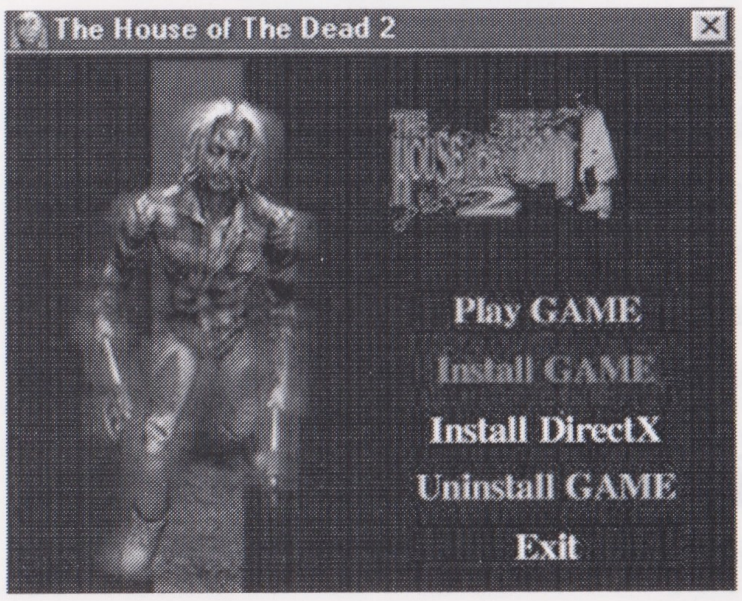
SPIELSTART 46
Der Startbildschirm 46
THE HOUSE OF THE DEAD 2 installieren 46
THE HOUSE OF THE DEAD 2 deinstallieren 47
Spiele laden & speichern 47
Spielsteuerungen 48
THE HOUSE OF THE DEAD 2 spielen 50
Die Hintergrundgeschichte 50
Figurenbeschreibung 50
Unterplots 52
Der Spielbildschirm 52
Der Titelschirm und die Spielmodi 53
ARCADE-MODUS 54
ORIGINALMODUS 55
TRAININGSMODUS 56
BOSS-MODUS 57
2-SPIELER-NETZWERK (LAN) 58
Arcade-Modus 59
Zielcursor im 2-Spieler-Modus 59
RANGLISTE 59
OPTIONEN 60
GEGENSTÄNDE 61
DIE MONSTER-AKTE 62

HINWEIS: Die Figuren dieses Spiels sind alle frei erfunden. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen sind demnach rein zufällig.

SPIELSTART

DER STARTBILDSCHIRM

Dieser Bildschirm erscheint immer dann, wenn du die THE HOUSE OF THE DEAD 2-CD einlegst, und bietet folgende Optionen:



- Play GAME (Spiel spielen): Wähle diese Option, um HOUSE OF THE DEAD 2 zu spielen.
- Install GAME (Spiel installieren): Installiert HOUSE OF THE DEAD 2 auf deinem Rechner.
- Install DirectX (DirectX installieren): Installiert DirectX.
- Uninstall GAME (Spiel deinstallieren): Deinstalliert, d.h. entfernt HOUSE OF THE DEAD 2 von deinem Rechner.
- Exit (Beenden): Beendet das Spiel und bringt dich zu Windows zurück.

THE HOUSE OF THE DEAD 2 INSTALLIEREN

Bevor du HOUSE OF THE DEAD 2 spielen kannst, musst du das Programm auf deinem Rechner installieren. Befolge dazu bitte die nachstehenden Anweisungen. Lies vor Installation dieses Produktes bitte auch die auf der CD enthaltenen README-Dateien (Liesmich).

Bei den nachstehenden Anweisungen wird davon ausgegangen, dass dein PC eingeschaltet und Win'95/'98/Me geladen ist.

1. Lege die HOUSE OF THE DEAD 2-CD in dein CD-ROM-Laufwerk ein. Wird das Spiel daraufhin automatisch ausgeführt, dann erscheint der Startbildschirm. Geh in diesem Fall bitte gleich zu Punkt 3 weiter.

2. Erscheint der Startbildschirm nicht automatisch, dann klicke auf die Windows-Taskleistenschaltfläche "START" und wähle "AUSFÜHREN" gefolgt von "DURCHSUCHEN". Wähle mit dem NACH-UNTEN-Pfeil anschließend dein CD-ROM-Laufwerk und klicke auf die Datei "SETUP.EXE" gefolgt von "ÖFFNEN" & "OK".

3. Wähle die gewünschte Installationssprache und klicke auf "OK".

4. Lies den Software-Lizenzvertrag gut durch. Akzeptiere die darin enthaltenen Vertragsbedingungen und klicke auf "NEXT" (Weiter). Akzeptierst du die Vertragsbedingungen nicht, wird die Installation automatisch abgebrochen, woraufhin du das Spiel aber leider nicht spielen kannst.

5. Wähle nun das Zielverzeichnis, in dem dieses Produkt installiert werden soll. Mit der Schaltfläche "CHANGE" (Ändern) kannst du ein anderes Zielverzeichnis wählen. Bist du mit deiner Auswahl zufrieden, dann klicke auf die Schaltfläche "OK".

6. Wähle aus der Optionenliste die Schaltfläche "INSTALL THE HOUSE OF THE DEAD 2" ("THE HOUSE OF THE DEAD 2 installieren", um die Installation zu starten.

7. Klicke nach Abschluss der Installation auf die Schaltfläche "FINISH" (Beenden).

Hinweis: Zur Ausführung von THE HOUSE OF THE DEAD 2 wird DirectX benötigt. Ist DirectX auf deinem Computer noch nicht installiert, dann klicke bitte auf die Startbildschirmschaltfläche "INSTALL DirectX" (DirectX installieren), um es zu installieren.

THE HOUSE OF THE DEAD 2 DEINSTALLIEREN/ENTFERNEN

Möchtest du THE HOUSE OF THE DEAD 2 von deinem Rechner entfernen, dann hast du folgende Möglichkeiten:

(a) Lege die THE HOUSE OF THE DEAD 2-CD ein und warte, bis der Startbildschirm erscheint. Klicke hier auf die Schaltfläche "UNINSTALL THE HOUSE OF THE DEAD 2" (THE HOUSE OF THE DEAD 2 deinstallieren) und befolge die Bildschirmanweisungen.

(b) Klicke auf die Windows-Taskleistenschaltfläche "START", dann "EINSTELLUNGEN", "SYSTEMSTEUERUNG", "SOFTWARE". Suche THE HOUSE OF THE DEAD 2 und wähle es. Klicke anschließend auf die daraufhin markierte Schaltfläche "HINZUFÜGEN/ENTFERNEN" und befolge die Bildschirmanweisungen.

SPIELE LADEN & SPEICHERN

Nach Abschluss jeder Session werden die THE HOUSE OF THE DEAD 2-Spieldaten automatisch gespeichert und zu Beginn des nächsten Spiels automatisch geladen.

ACHTUNG: Die Spieldaten werden NICHT gespeichert, wenn der Spieler das Programm während des Spiels abbricht.

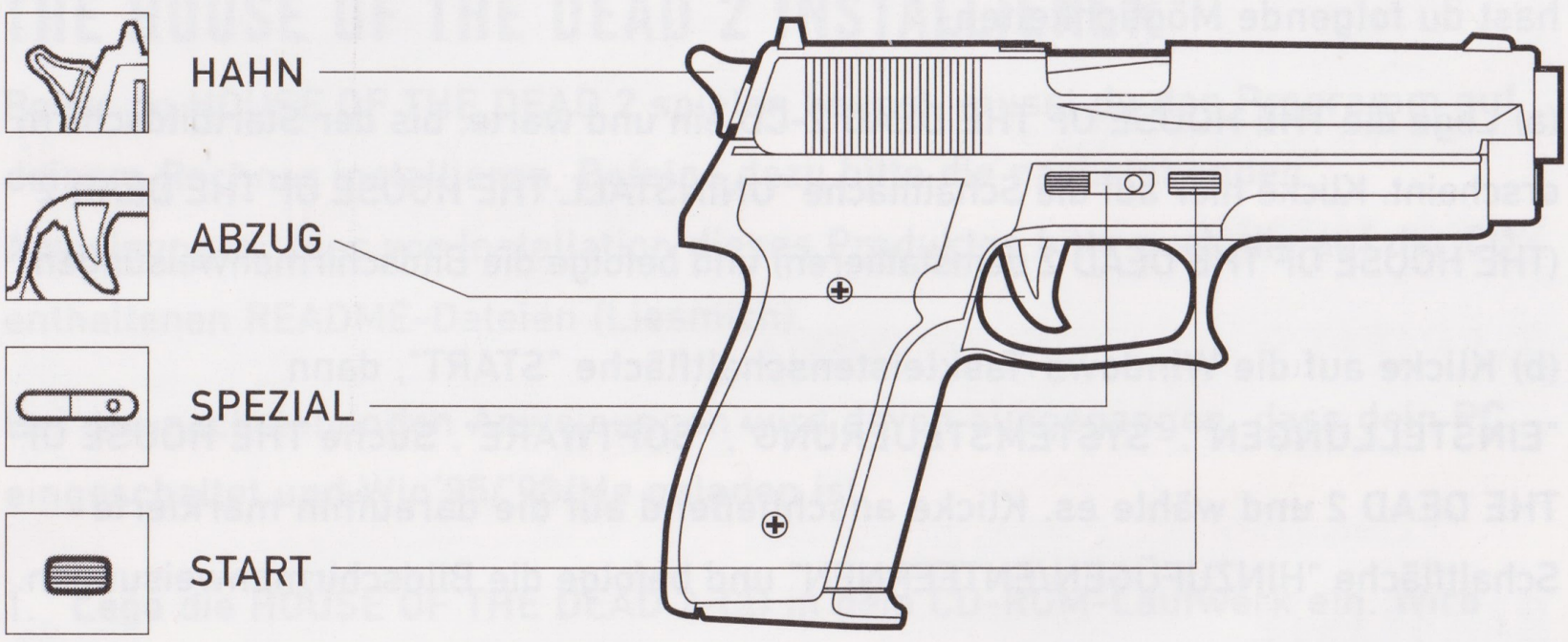
SPIELSTEUERUNGEN

TASTATURMODUS

SP 1	SP 2	IM MENÜ	IM SPIEL
Eingabetaste	TAB-Taste	START/EINGABE	Weiter/Pause
Rechte Umschalttaste	Linke Umschalttaste	EINGABE	Feuern/Wählen
Rechte Strg-Taste	Linke Strg-Taste		Nachladen/Abbrechen
Ziffernblock 8/ NACH-OBEN-Pfeil	W-Taste	Auswahl NACH OBEN	Zielcursor NACH OBEN
Ziffernblock 2/ NACH-UNTEN-Pfeil	S-Taste	Auswahl NACH UNTEN	Zielcursor NACH UNTEN
Ziffernblock 6/ NACH-RECHTS-Pfeil	D-Taste		Zielcursor NACH RECHTS
Ziffernblock 4/ NACH-LINKS-Pfeil	A-Taste		Zielcursor NACH LINKS

LIGHTGUN-MODUS*

SP 1 & SP 2	IM MENÜ	IM SPIEL
Start-Schalter	Start/Eingabe	Weiter/Pause
Start-Schalter/Abzug	Eingabe	Feuern/Wählen
Abbruchknopf		Abbrechen
Hahn hoch	Auswahl NACH OBEN	
Hahn runter	Auswahl NACH UNTEN	

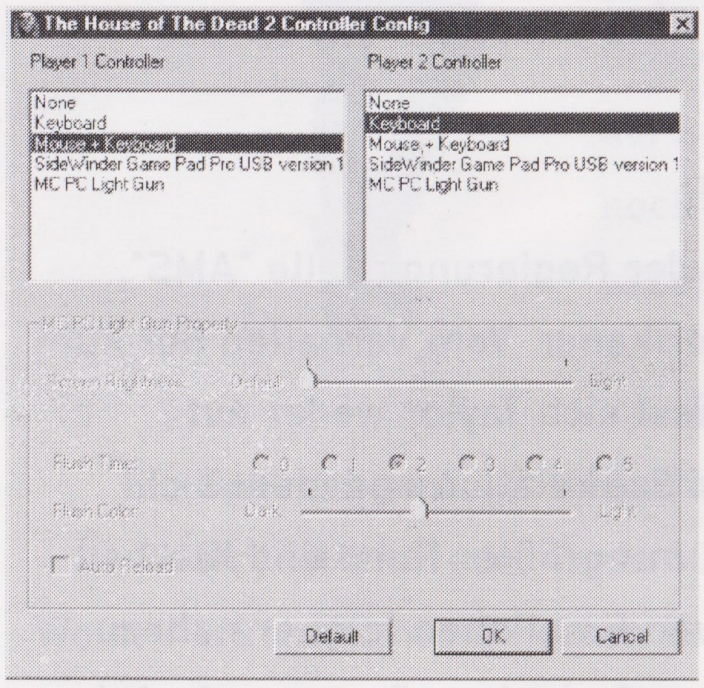


MAUS- & TASTATURMODUS

Nur SP 1 oder SP 2!	IM MENÜ	IM SPIEL
Eingabetaste	Start/Eingabe	Weiter/Pause
Ziffernblock 8/NACH-OBEN-Pfeil	Auswahl NACH OBEN	
Ziffernblock 2/NACH-UNTEN-Pfeil	Auswahl NACH UNTEN	
Linksklick		Feuern
Rechtsklick		Nachladen/Abbrechen
Mausbewegung		Gun-Visierbewegung

GAMEPAD-/JOYSTICK-MODUS		
SP 1 und SP 2	IM MENÜ	IM SPIEL
Taste 4	Start/Eingabe	Weiter/Pause
Taste 1	Eingabe	Feuern/Wählen
Taste 3		Nachladen/Abbrechen
Pad/Stick NACH OBEN	Auswahl NACH OBEN	Zielcursor NACH OBEN
Pad/Stick NACH UNTEN	Auswahl NACH UNTEN	Zielcursor NACH UNTEN
Pad/Stick NACH RECHTS		Zielcursor NACH RECHTS
Pad/Stick NACH LINKS		Zielcursor NACH LINKS

CONTROLLER-KONFIGURATION



Willst du die Steuerungsmethode für Spieler 1 und Spieler 2 ändern, dann musst du das Programm "Config" ausführen, das im Startmenü des "HOUSE OF THE DEAD 2"-Verzeichnisses abgelegt ist. Du hast daraufhin die Möglichkeit, aus einer Liste der derzeit verfügbaren Controller eine Auswahl zu treffen.

Es gibt auch mehrere Gun-Einstellungen. Sollten beim Gun-Einsatz Fehler auftreten, dann kannst du diese durch Erhöhen der Optionen "Flush Time" oder "Flush Color" meist beheben.

LIGHTGUN-KALIBRIERUNG

Über die Optionenmenü-Option "PC Lightgun Calibration" (PC-Lightgun-Kalibrierung) kannst du die Zieleinrichtung, d.h. das Visier kalibrieren. Befolge dazu einfach die Bildschirmanweisungen. Durch Kalibrierung stellst du sicher, dass das Lightgun-Visier im Hinblick auf deine Spielposition korrekt ausgerichtet ist.

Die mit der Lightgun gelieferte Software bietet weitere Kalibrierungsmöglichkeiten.

* Lightgun separat (mitunter jedoch nicht in allen Territorien) erhältlich.

THE HOUSE OF THE DEAD 2 SPIELEN

DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE

8. DEZEMBER 1998

Der "Curien Mansion"-Vorfall... Es gab wirklich nichts mehr, was dieses abscheuliche Desaster hätte verhindern können...

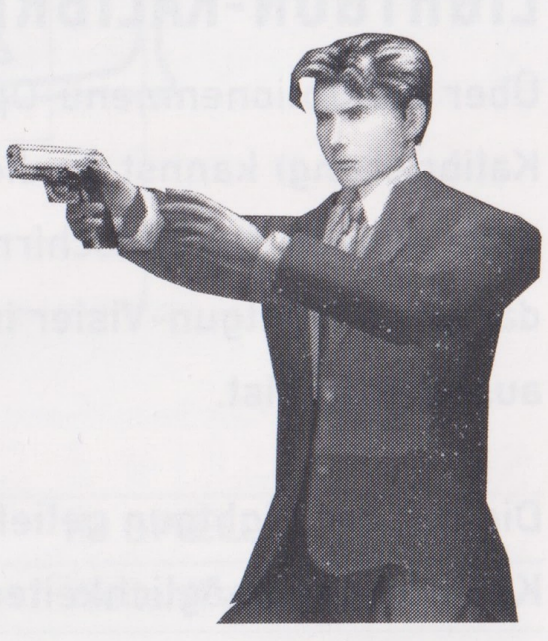
26. FEBRUAR 2000

Auf der Welt herrscht Chaos. Der Auftakt...
In einer Stadt, in der noch letzte Spuren des Mittelalters zu finden sind, entfaltet sich ein neuer Plot... und damit eine neue Tragödie...

FIGURENBESCHREIBUNG

JAMES TAYLOR

Ein Spezialagent der Regierungsstelle "AMS". 35 Jahre alt. Amerikaner. Vom Verhalten her kühl und logisch verlässt sich Taylor weder auf Intuition noch auf Spekulation und stellt sich allem und jedem mit größter Ruhe und Klarheit. Frei von exzessiven Emotionen folgt er nahezu computerähnlichen Gedankengängen und wird daher oft mit extrem komplizierten Fällen betraut.



GARY STEWART

Ein Spezialagent der Regierungsstelle "AMS". 24 Jahre alt. Amerikaner. Ein warmherziger junger Bursche, dem das Chaos der Welt noch fremd ist. Im Gegensatz zu Taylor geht er mit Leidenschaft und Gefühl an die Arbeit. Er ist seit einem Jahr beim AMS, und auch wenn es ihm an Erfahrung fehlt, legt er sich voll und ganz in seinen Job. Doch handelt er bisweilen leichtsinnig, was James Sorgen macht.

AMS-Spezialagenten James und Gary sind einsatzbereit! Aber worauf warten sie...?

Und was will dieser mysteriöse Goldmann wirklich...?

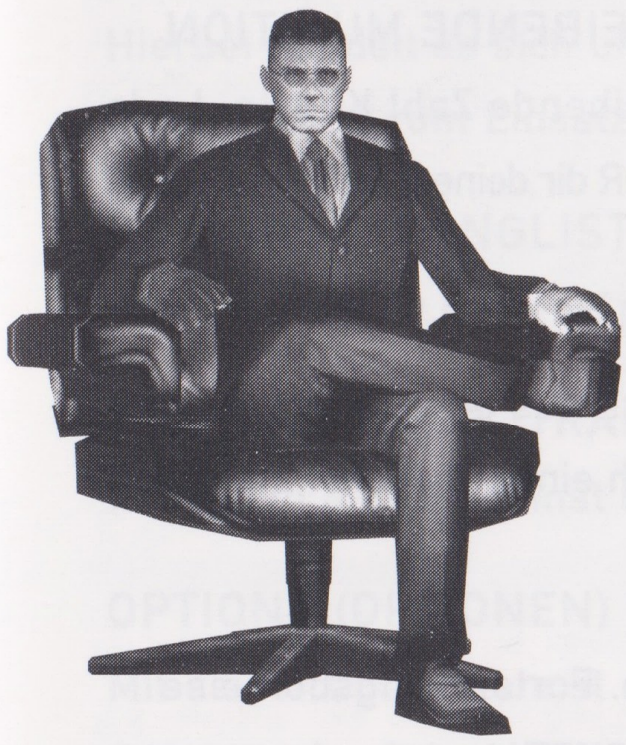
Der "Curien Mansion"-Vorfall dauerte drei Tage lang, vom 18. bis zum 20. Dezember 1998. Initiator war Dr. Curien, sein Ziel die Vernichtung der Menschheit. AMS-Spezialagenten Rogan und G konnten seine Pläne zwar vereiteln, doch wurde der "Curien Mansion"-Vorfall aufgrund der bedeutenden Rolle der Regierung bisher noch nicht offiziell bekannt gegeben.

AMY CRYSTAL

Eine Spezialagentin der Regierungsstelle "AMS". 29 Jahre alt. Amerikanerin. Eine verantwortungsvolle Frau, die sich bereits vielen Gefahren gestellt hat. Sie ist offen, ehrlich, freundlich und jeglicher Diskriminierung abgeneigt. Sie tut oft so, als sei sie Garys große Schwester, da sie ihn als Spezialagenten noch nicht voll akzeptiert hat.

HARRY HARRIS

Ein Spezialagent der Regierungsstelle "AMS". Harry ist entweder Ende 30 oder Anfang 40. Wo er herkommt, weiß keiner. Er redet nicht über seine Vergangenheit. Er wirkt meist trübsinnig, trägt grundsätzlich eine dunkle Sonnenbrille und zeigt nie sein wahres Gesicht.



GOLDMAN

Goldman ist Anfang 40 und Leiter eines weltberühmten, renommierten Geldinstituts, der sich mittels seiner beachtlichen finanziellen Macht aktiv für die menschliche Genomforschung einsetzt. Goldman will die Ergebnisse seiner jüngsten Forschungsbemühungen in Kürze bekannt geben, doch hat man seine Projekte bisher nie offiziell anerkannt. Äußerlich wirkt er unglaublich kühl und intelligent, doch innerlich ist er äußerst besorgt um die Zukunft der Natur... und die Existenz der Menschheit.

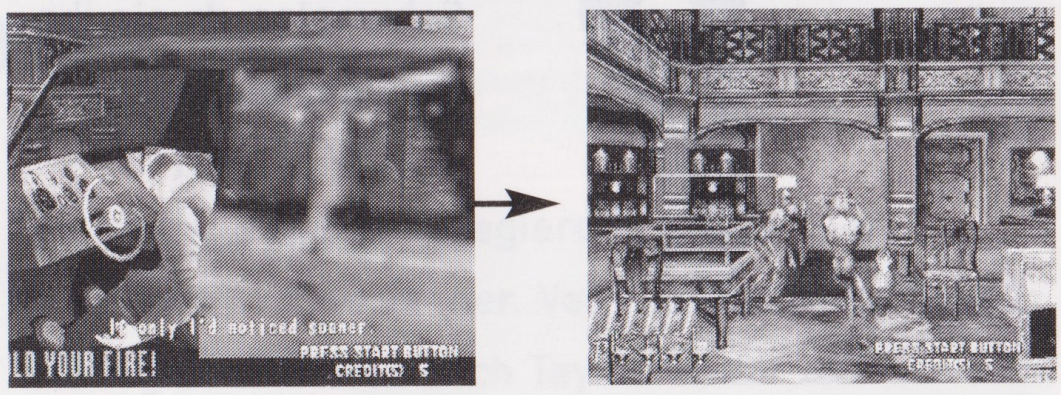
UNTERPLOTS

Dieses Spiel ist anders als die meisten Spiele, da der Weg, den deine Figur einschlägt, auf ihrem Handeln und damit verbundenen "Unterplots" beruht. So kannst du es immer wieder spielen und dabei jedes Mal auf neue Wege stoßen.

Beispiel:

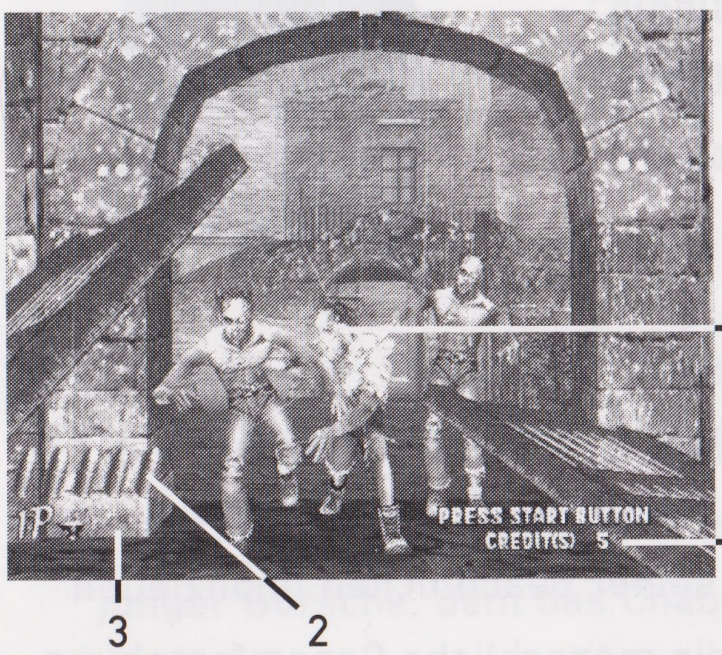
Monster greifen einen Zivilisten an!

Die Rettung war erfolgreich!



Die Rettung ist gescheitert!

DER SPIELBILDSCHIRM



1 VISIER

Ein Visier erscheint, wenn du einen Joystick, eine Maus oder die Tastatur verwendest.

2 VERBLEIBENDE MUNITION

Die verbleibende Zahl Kugeln. Lade nach, BEVOR dir deine Munition ausgeht!

3 LEBEN

Du verlierst Leben, sobald jemand versucht, Hackfleisch aus dir zu machen, dich niederknüppelt, an dir rumknabbert oder du versehentlich einen Zivilisten abknallst.

4 CREDITS

Hier ist die Anzahl der verbleibenden CONTINUES, d.h. Fortsetzungsbonusse aufgeführt. Hast du sie alle verbraucht, ist das GAME OVER!

5 BOSS-LEBENSANZEIGE

Diese Anzeige sinkt, sobald du dem Boss Schaden zufügst. Ist sie auf null gesunken, ist der Level abgeschlossen.

6 ZEIT

Die im BOSS-MODUS aufgeführte Zeit zeigt an, wie lange du gebraucht hast, den Boss alle zu machen.

DER TITELBILDSCHIRM & DIE SPIELMODI

Drückst du nach Erscheinen des Titelbildschirms die "Eingabetaste" oder den -Knopf, dann erscheint das Hauptmenü. Drücke zur Modusauswahl die NACH-OBEN- und NACH-UNTEN-Cursortasten bzw. den -Knopf und anschließend die "Eingabetaste" oder den -Knopf, um den Modus zu starten. Will sich ein weiterer Spieler anschließen, muss er während des Spiels die START-Taste seines eigenen Controllers (etc.) drücken.

Die Modi sind folgende:-

ARCADE MODE (ARCADE-MODUS)

Eine originalgetreue Repräsentation der Arcade-Version auf PC.

BOSS MODE (BOSS-MODUS)

Hierbei handelt es sich um eine Art Zeitangriffsmodus, in dem du dich den Bossen jedes Kapitels stellst, um zu sehen, wie schnell du dich der Bad Guys entledigen kannst.

ORIGINAL MODE (ORIGINALMODUS)

Hierbei handelt es sich um einen PC-Originalmodus, in dem du erworbene Gegenstände zum Einsatz bringen kannst.

RANKINGS (RANGLISTE)

Hier sind die 10 besten Spieler jedes Modus aufgeführt.

TRAINING MODE (TRAININGSMODUS)

In diesem Modus kannst du die grundlegenden Spieltechniken üben.

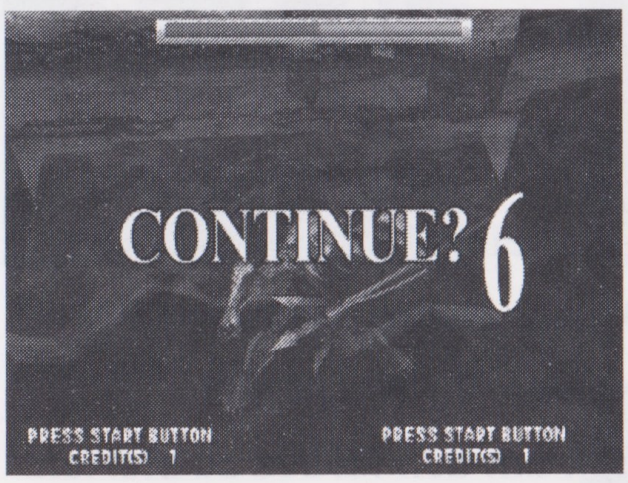
OPTIONS (OPTIONEN)

Mit dieser Option kannst du verschiedene Spieleinstellungen vornehmen, darunter der Schwierigkeitsgrad, Soundtests und Grafikeinstellungen etc.

ARCADE-MODUS

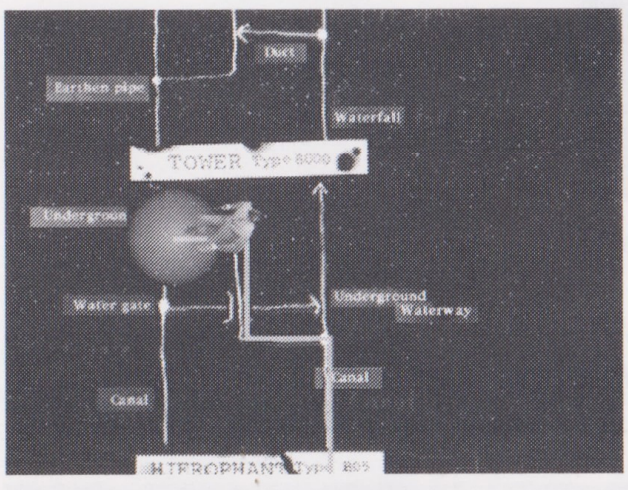
SPIELSTART

Wähle die Hauptmenüoption "ARCADE MODE" (Arcade-Modus) und drücke die "Eingabetaste" oder den Lightgun-Knopf. Das Spiel beginnt nach Abschluss der Einleitungssequenz.



CONTINUE/GAME OVER

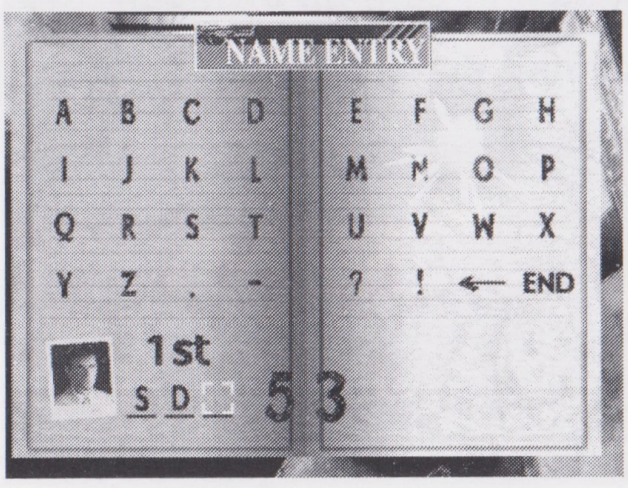
Hat deine Figur ihr letztes Leben verwirkt, dann erscheint der hier gezeigte Fortsetzungsbildschirm. Drückst du vor Ablauf des Timers die "Eingabetaste" oder den -Knopf, dann darfst du das Spiel fortsetzen. Wenn du natürlich keine Credits mehr übrig hast, ist das GAME OVER!



DER ROUTENSCHIRM

Nach Abschluss des Spiels erscheint der Routenschirm, auf dem dein bisher eingeschlagener Weg aufgeführt ist.

NAMENSEINGABE



Hast du alle Kapitel unter den 10 Besten abgeschlossen, dann erscheint der Namenseingabeschirm. Wähle vor Ablauf des Timers drei Buchstaben. Schieße dann zur Eingabe deines Namens auf die Buchstaben. Deine Namenseingabe wird registriert, sobald du "END" (Beenden) wählst.

SCORE-BILDSCHIRM/SPIELABSCHLUSSBILDSCHIRM

Nach Abschluss eines Kapitels erscheint der Score-Bildschirm mit den folgenden Informationen. Auch wird nach Abschluss aller Kapitel eine Gesamtbewertung deiner Leistungen angezeigt.

RESCUED (GERETTET): Zeigt an, wie viele Menschen du gerettet hast.
SCORE: Dein aktueller Punktestand.
ACCURACY (GENAUIGKEIT): Deine prozentuale Genauigkeit.

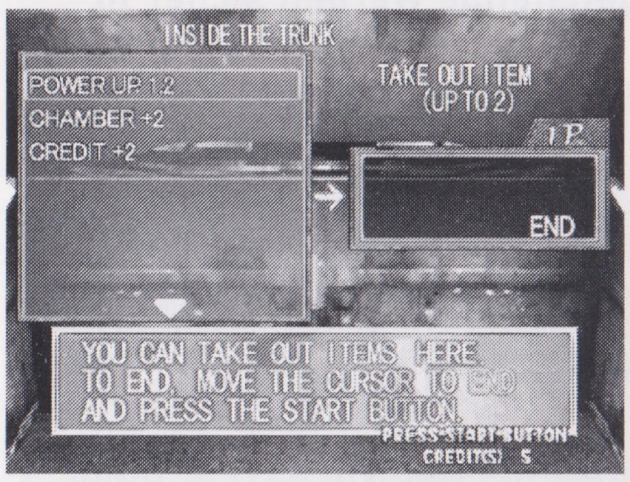
SCORE-BILDSCHIRM

SPIELABSCHLUSSBILDSCHIRM

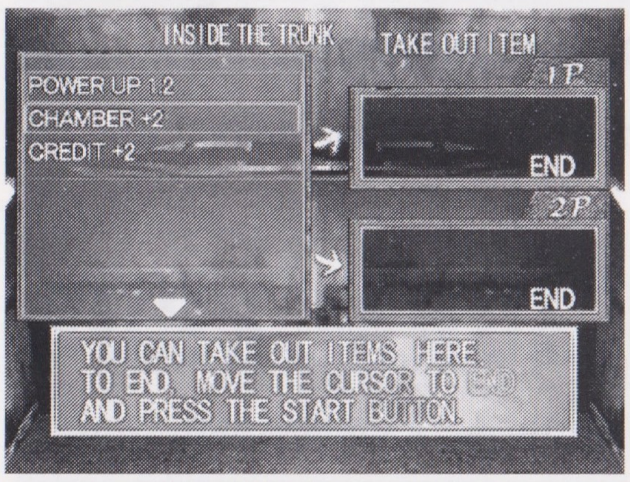
ORIGINAL MODE (ORIGINALMODUS)

Im Originalmodus kannst du erworbene Gegenstände zum Einsatz bringen.

GEGENSTAND-AUSWAHLMENÜ (1 SPIELER)



Wähle mit den NACH-OBEN- und NACH-UNTEN-Cursortasten oder dem -Knopf bis zu zwei Gegenstände aus dem Koffer und drücke anschließend die "Leertaste" oder den -Knopf. Die gewählten Gegenstände erscheinen daraufhin im Fenster "Take Out Item" (Aufgenommene Gegenstände). Wurden zwei Gegenstände gewählt, zeigt der Cursor auf "END" (Beenden). Willst du einen Gegenstand austauschen, dann wähle ihn mit den NACH-OBEN- und NACH-UNTEN-Cursortasten oder dem -Knopf und drücke anschließend die "Leertaste" oder den -Knopf. Der Gegenstand wird daraufhin in den Koffer zurückgelegt. Bist du fertig, dann wähle "END" (Beenden) und drücke anschließend die "Eingabetaste" oder den -Knopf.



GEGENSTAND-AUSWAHLMENÜ (2 SPIELER)

Spielen zwei Spieler, kann jeder Spieler nur einen Gegenstand aufnehmen. Verwende zur Auswahl von Gegenständen aus dem Koffer die NACH-OBEN- und NACH-UNTEN-Cursortasten oder den -Knopf und drücke anschließend die "Leertaste" oder den -Knopf. Die gewählten Gegenstände erscheinen daraufhin im Fenster "Take Out Item" (Aufgenommene Gegenstände). Wurden zwei Gegenstände gewählt, zeigt der Cursor auf "END" (Beenden). Willst du einen Gegenstand austauschen, dann wähle ihn mit den NACH-OBEN- und NACH-UNTEN-Cursortasten oder dem -Knopf und drücke anschließend die "Leertaste" oder den -Knopf. Der Gegenstand wird daraufhin in den Koffer zurückgelegt. Bist du fertig, dann wähle "END" (Beenden) und drücke anschließend die "Eingabetaste" oder den -Knopf.

DIE KOMBINATION VON GEGENSTÄNDEN

Es gibt schier unendlich viele nützliche Kombinationen, doch können mitunter nicht alle Gegenstände miteinander kombiniert werden. In diesem Fall erscheint die Meldung "You can not make this combination" (Diese Kombination ist nicht möglich). Versuch also so viele Varianten wie möglich.

DER ERWERB VON GEGENSTÄNDEN

Gegenstände liegen gewöhnlich in Fässern und Öltonnen verborgen. Nimm diese also einfach unter Beschuss, um die darin verborgen liegenden Gegenstände zu enthüllen. Schieße dann auf die Gegenstände selbst, um sie aufzunehmen. Alle auf diese Weise erworbenen Gegenstände werden sicher in deinem Koffer aufbewahrt.

- Lies dazu bitte auch den Abschnitt "ITEMS (Gegenstände)" dieses Handbuches.
- Setzt du ein 2-Spieler-Spiel fort, verlierst du keine Gegenstände.
- Schließt sich dem Spiel ein zweiter Spieler außerhalb des Gegenstand-Auswahlmenüs an, beginnt er ohne Gegenstände.

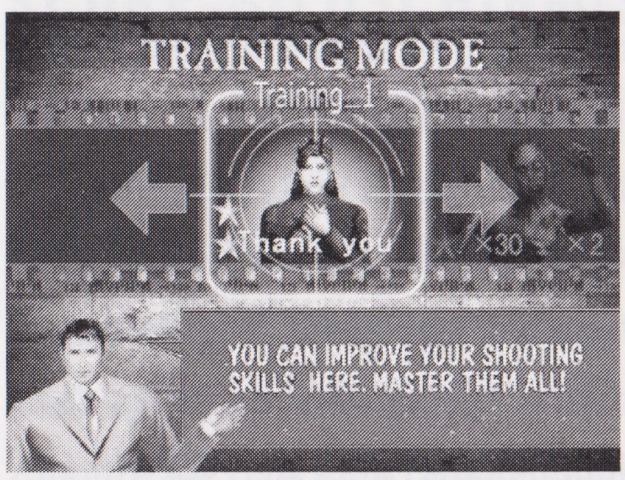
Hinweis: Nimmst du einen Gegenstand auf, ist er daraufhin natürlich nicht mehr in deinem Koffer. Beachte auch, dass ein Gegenstand nur einmal benutzt werden kann. Überlege dir also gut, was du mitbringst.

TRAINING MODE (TRAININGSMODUS)

Wähle diesen Modus, um dein spielerisches Können zu verbessern.

DER TRAININGSAUSWAHLSCHIRM

Drücke zur Auswahl einer Trainingssession die NACH-LINKS- und NACH-RECHTS-Cursortasten oder den -Knopf und anschließend die "Eingabetaste" oder den -Knopf. James erklärt dir dann, was zu tun ist. Drücke zur Auswahl einer mit mehreren Sternen versehenen Trainingssession die NACH-OBEN- und NACH-UNTEN-Cursortasten oder den -Knopf und anschließend die "Eingabetaste" oder den -Knopf.



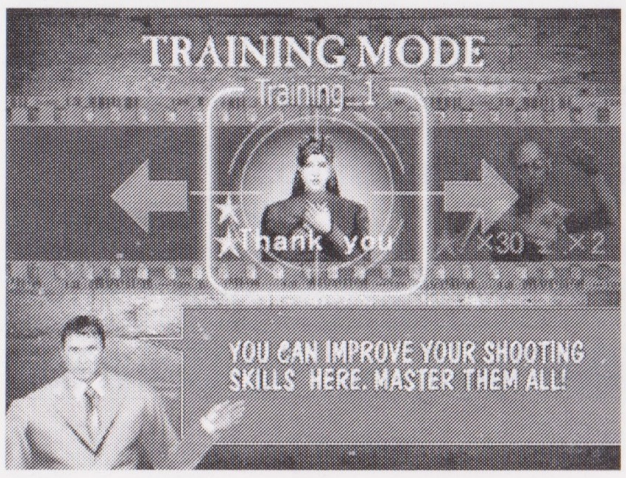
Wählst du den TRAININGSMODUS zum ersten Mal, kannst du anfangs nur "Training 1" wählen.

ABSCHLUSS EINER TRAININGSSESSION/FORTSETZUNG

Hast du eine Trainingssession erfolgreich abgeschlossen, erscheint die Meldung "Success" (Erfolgreich). Drücke die "Strg-Taste" oder den ⊂⊃-Knopf, um zum Trainingsauswahlmenü zurückzukehren. Bist du gescheitert ("failed"), erscheint das Fortsetzungsmenü. Drücke die NACH-LINKS- und NACH-RECHTS-Cursortasten oder den -Knopf und anschließend die "Leertaste" oder den -Knopf, um aus dem Fortsetzungsmenü einen Gegenstand zu wählen.

AGAIN (NOCH EINMAL)

Versuch's gleich noch einmal.



QUIT (ABBRECHEN)

Zum Trainingsauswahlschirm zurückkehren.

WEITER ZUR NÄCHSTEN TRAININGSSESSION

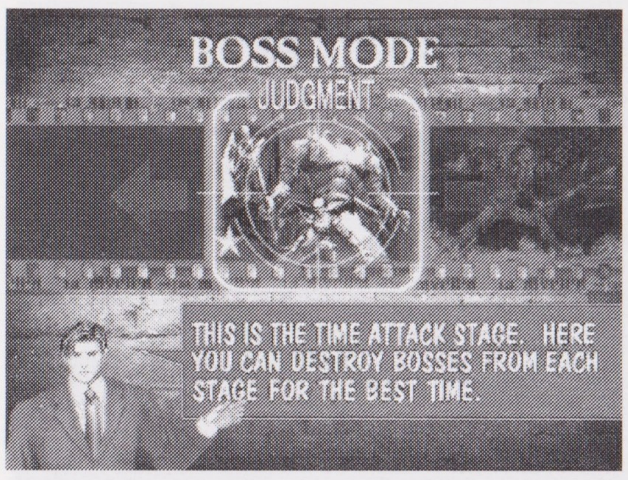
Hast du die aktuelle Trainingssession abgeschlossen, kannst du zur nächsten weitergehen.

STERNE

Hast du eine Trainingssession abgeschlossen oder einen Boss beseitigt, erscheint links der Trainingssessionanzeige ein Stern, wobei jeder weitere Stern den Schwierigkeitsgrad erhöht. Wähle immer die Session mit den meisten Sternen. Hast du die neue Session abgeschlossen, erhältst du einen weiteren Stern. Hast du alle Sterne gesammelt, leuchten sie rot auf.

BOSS MODE (BOSS-MODUS)

Hierbei handelt es sich um eine Art Zeitangriffsmodus, in dem du dich den Bossen jedes Kapitels stellst, um zu sehen, wie schnell du dich der Bad Guys entledigen kannst.



KAPITELAUSWAHLMENÜ

Drücke zur Boss-Auswahl die NACH-LINKS- und NACH-RECHTS-Cursortasten oder den -Knopf. Ist der Boss mit mehreren Sternen versehen, dann drücke die NACH-OBEN- und NACH-UNTEN-Cursortasten oder den -Knopf, um einen davon zu wählen.

Je mehr Sterne er hat, desto härter ist dein Boss-Gegner. Drücke die "Eingabetaste" oder den -Knopf, um in den Kampf zu ziehen.

JUDGMENT:	CHAPTER 1 BOSS (Urteil: Kapitel 1 Boss)
HIEROPHANT A/B:	CHAPTER 2 BOSS (Hierophant A/B: Kapitel 2 Boss)
TOWER A/B:	CHAPTER 3 BOSS (Turm A/B: Kapitel 3 Boss)
STRENGTH A/B:	CHAPTER 4 BOSS (Stärke A/B: Kapitel 4 Boss)
MAGICIAN:	CHAPTER 5 BOSS (Magier: Kapitel 5 Boss)

Der Ort, an dem die A/B-Bosse erscheinen, ist unterschiedlich und von dem Weg abhängig, den du in den Arcade- oder Originalmodi einschlägst.

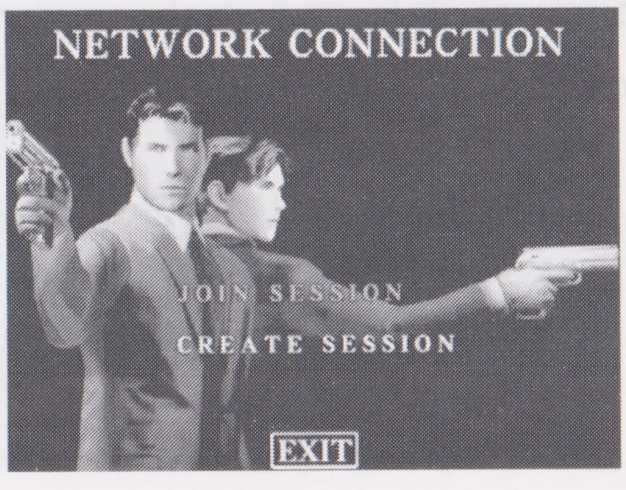
GAME OVER

Das Spiel ist zu Ende, sobald deine Figur keine Leben mehr hat. Du kannst das Spiel in diesem Fall auch nicht mehr fortsetzen.

NAMENSEINGABE

Der Namenseingabeschirm erscheint, wenn du einen Boss unter den 10 Besten besiegt hast. Wähle vor Ablauf des Timers drei Buchstaben. Schieße dann zur Eingabe deines Namens auf die Buchstaben. Deine Namenseingabe wird registriert, sobald du "END" (Beenden) wählst.

TWO PLAYER NETWORK (LAN) (2-SPIELER-NETZWERK – LAN)



Der Netzwerkmodus ist für zwei Spieler, wobei beide eine Kopie des Spiels haben müssen. Über LAN können nur 2-Spieler-Spiele gespielt werden.

ARCADE-MODUS (NICHT ORIGINALMODUS)

1. Entscheidet, wer die 'Host'-Rolle und wer die 'Client'-Rolle übernehmen soll.
2. Der Host muss seine IP-Adresse nachsehen.
3. Der Host muss dem Client seine IP-Adresse mitteilen.
4. Der Host muss den THE HOUSE OF THE DEAD 2- Netzwerkmodus wählen.
5. Der Host muss die Option 'Create a Session' (Sitzung einrichten) wählen und der Bildschirmmeldung "Please wait" (Bitte warten) entsprechend warten.
6. Der Client muss dann ebenfalls den THE HOUSE OF THE DEAD 2- Netzwerkmodus wählen.
7. Der Client muss die Option 'Join a Session' (Sitzung beitreten) wählen.
8. Der Client muss die IP-Adresse des Hosts eingeben.
9. Das Spiel startet daraufhin automatisch.
10. Nach Abschluss des Spiels wird die Verbindung automatisch abgebrochen.

HINWEIS – WIE FINDE ICH MEINE IP-ADRESSE?

Klicke auf die START-Schaltfläche • Wähle AUSFÜHREN • Gib WINIPCFG ein & klicke auf OK

ODER • Rufe SYSTEMSTEUERUNG auf • Wähle NETZWERK

• Wähle TCP/IP –> DFÜ-ADAPTER.

ZIELCURSOR IM 2-SPIELER-MODUS

Beim 2-Spieler-Modus gibt es die folgenden Zielcursor:

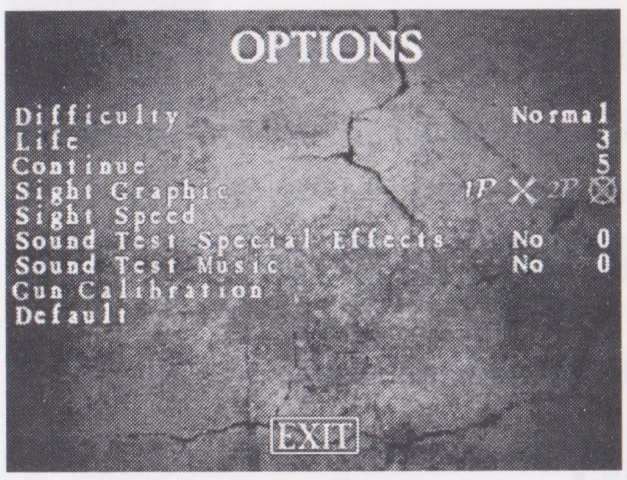
SP 1: Rot

SP 2: Blau

SIEGESANZEIGE IM 2-SPIELER-SPIEL

Die Ranganzeige des Spielers, der seinen Gegner besiegt hat, ist mit einer Markierung versehen.

RANKINGS (RANGLISTE)



Der ARCADE-, ORIGINAL- und BOSS-MODUS bietet eine Top 10-Rangliste. Drücke zur Modusauswahl die NACH-LINKS- und NACH-RECHTS-Cursortasten oder den -Knopf. Drückst du dagegen die "Strg-Taste" oder den -Knopf, erscheint wieder das Hauptmenü.

OPTIONS (OPTIONEN)

Mit dieser Option kannst du verschiedene Spieleinstellungen vornehmen, darunter der Schwierigkeitsgrad, Controller-Konfigurationen und Soundtests. Drücke zur Auswahl einer Option die NACH-OBEN- und NACH-UNTEN-Cursortasten oder den -Knopf und anschließend die NACH-LINKS- und NACH-RECHTS-Cursortasten oder den -Knopf, um die jeweilige Einstellung zu ändern.

DIFFICULTY (SCHWIERIGKEIT)

Das Spiel bietet fünf Schwierigkeitsgrade. VERY EASY (Sehr leicht), EASY (Leicht), NORMAL, HARD (Schwer) und VERY HARD (Sehr schwer).

LIFE (LEBEN)

Hier kannst du die Anzahl der Leben festlegen, mit der das Spiel beginnt (nur für ARCADE- und BOSS-MODUS).

CONTINUE (FORTSETZEN)

Hier kannst du die im ARCADE-MODUS zur Verfügung stehenden Anzahl Credits ändern.

SIGHT GRAPHIC (VISIERGRAFIK)

Mit dieser Option kannst du eine andere Visiergrafik wählen.

SIGHT SPEED (VISIERGESCHWINDIGKEIT) – NUR BEI MAUS- UND TASTATURSTEUERUNG

Wähle diese Option, um den Visiergeschwindigkeitsschirm einzublenden. Drücke dann die "Umschalttaste", um den Cursor nach links zu verschieben und damit die Zielgeschwindigkeit zu verringern. Drückst du dagegen die "Strg-Taste", wird der Cursor nach rechts verschoben, was die Zielgeschwindigkeit erhöht. Mit den Cursortasten kannst du die neue Geschwindigkeit testen. Bist du fertig, dann drücke die "Eingabetaste", um zu den OPTIONEN zurückzukehren.

SOUND TEST SPECIAL EFFECTS (SOUNDTEST DER SPEZIALEFFEKTE)

Hör dir die Soundeffekte des Spiels an, indem du die "Umschalttaste" oder den -Knopf drückst.

SOUND TEST MUSIC (SOUNDTEST DER MUSIK)

Hör dir die Hintergrundmusik (BGM = HGM) des Spiels an, indem du die "Umschalttaste" oder den -Knopf drückst.

GUN CALIBRATION (GUN-KALIBRIERUNG)

Kalibriert dein Gun-Visier. Ausführlichere Informationen findest du im Abschnitt "Spielsteuerungen".

DEFAULT (STANDARD) Stellt die Standardeinstellungen wieder her.

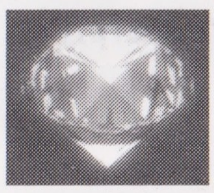
EXIT (BEENDEN) Bringt dich zum Hauptmenü zurück.

ITEMS (GEGENSTÄNDE)

Im ORIGINAL- und ARCADE-MODUS gibt es zahlreiche Gegenstände zu finden. Hier eine Beschreibung einiger dieser Gegenstände.

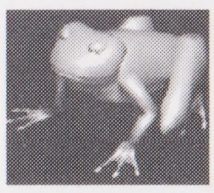
GOLDMÜNZE (ARCADE / ORIGINAL)

Bonuspunkte.



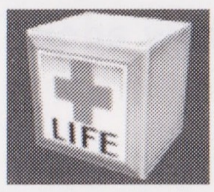
EDELSTEIN (ARCADE / ORIGINAL)

Bonuspunkte.



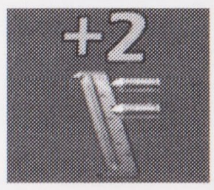
GOLDENER FROSCH (ARCADE / ORIGINAL)

Bonuspunkte.



ERSTE-HILFE-KASTEN (ARCADE / ORIGINAL)

Ein Extraleben.

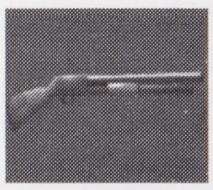


EXTRAKUGELN +2 (ORIGINAL)

Zwei Extrakugeln für deinen Ladestreifen.

CREDIT +2 (ORIGINAL)

Zwei Extra-Credits.

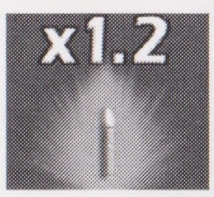


GEWEHR (ORIGINAL)

Die Kugeln haben eine größere Streubreite, d.h. treffen ein größeres Gebiet.

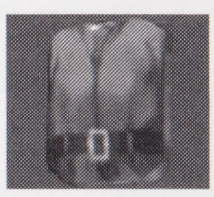
MASCHINENGEWEHR (ORIGINAL)

Schießt automatisch sechs Kugeln ab, sobald der Abzug gedrückt wird.



POWER-UP 1.2 (ORIGINAL)

Die Feuerkraft der Kugeln erhöht sich um 1,2.



AMY-KOSTÜM (ORIGINAL)

Verwandelt deine Figur in Amy.

GEGENSTAND-SYMBOLSCHLÜSSEL

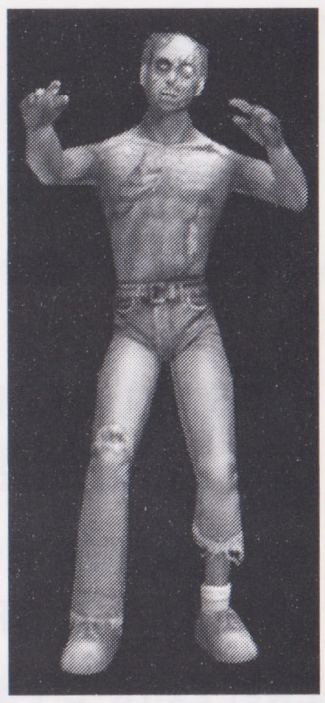
ARCADE – Gegenstände, die im ARCADE-MODUS erworben werden können.

ORIGINAL – Gegenstände, die im ORIGINALMODUS erworben werden können.

MONSTERAKTE

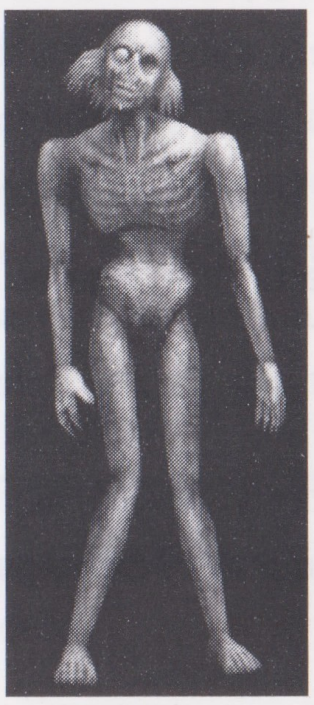
EBITAN

Ebitan ist ein abscheulicher, unaufhörlich dahinmodernder Zombie und damit leichter zu erledigen als andere Monster. Er lauert im Wasser, stößt plötzlich aus den finsteren Tiefen hervor und greift an. Seine bevorzugte Angriffsmethode ist das Beißen.



DAVID

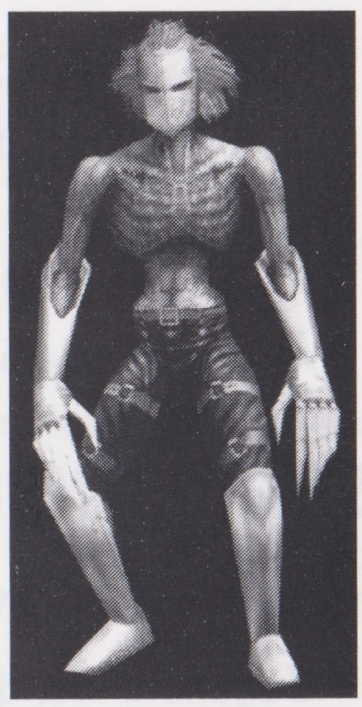
David ist ein verdammt großer Zombie!
Er ist höchst anpassungsfähig und überall anzutreffen. Auch er spezialisiert sich beim Angriff aufs Beißen.
Vorsicht vor Davids widerlichem Atem!



KAGEO

Kageo ist ein mumifizierter Zombie, der in den finstersten und furchteinflößendsten Ecken lauert.
Er mag schwächlich aussehen, hat aber einen überaus kräftigen Schlag auf Lager!

KEN



Ken ist Kageo ähnlich.
Er trägt eine eiserne Maske und ist mit furchteinflößenden Klauenhandschuhen bewaffnet. Sein Gesicht ist am verwundbarsten. Da er aber eine Maske trägt, lässt sich Ken nicht so leicht abwimmeln.
Wie Kageo lauert auch er in finsteren Ecken.
Ken greift mit tödlichen Klauen an.

MICKEY

Mickey ist ein kleiner, Messer fuchtelnder Zombie. Er greift seine Opfer am liebsten von oben, z.B. von Dächern aus an. Und auch wenn Mickey beide Messer nach dir wirft, denk bloß nicht, du könntest dich auf deinen Lorbeeren ausruhen, denn er hat einen unerschöpflichen Messervorrat!

BOB

Obwohl er groß und fett ist,
kann Bob erstaunlich schnell werden.
Bobs wesentliche Angriffstaktik ist der Dropkick.
Auch wirft er gerne
mit Fässern und Öltonnen um sich.

RANDY

Randy ist ein recht kurz geratener, maskierter Zombie. Lass dich von seinem kleinen Wuchs aber nicht täuschen! Randy ist ein boshaftes kleines Monster, das Mauern und Decken genauso gut entlangflitzen kann wie Böden! Randy ist oft mit einem Freund unterwegs. Seine bevorzugte Angriffsmethode ist ein Sprung mit tödlichem Klauenschlag.

MAX

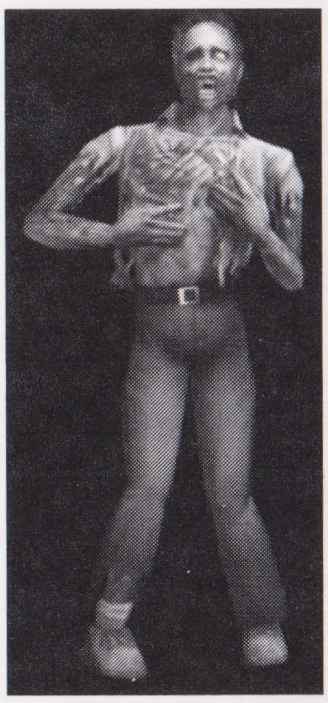
Max erkennst du sofort!
Er ist der Zombie, der wie wild
mit Kettensägen um sich schlägt.
Er ist auch der Größte unter den Zombies.

JOHNNY

Johnny ist ein harter Zombiegegner, der am liebsten mit schützenden Äxten vor dem Gesicht auf seine Opfer losgeht. Stürzt er sich nicht mit furchteinflößendem Tempo auf dich, dann greift er dich mit seinen Äxten an, die er aus sicherer Entfernung mit tödlicher Genauigkeit nach dir werfen kann! Pass also auf!

GREGORY

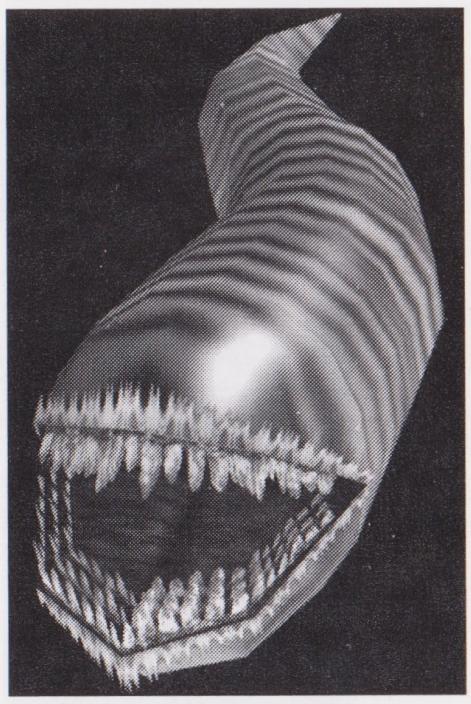
Gregory ist ein richtiger Angeber, dem es ungeheuren Spaß macht, seinem Opfer mit einem grandiosen Schwung seines gigantischen Schwertes ein Ende zu machen. Leicht wird's nicht sein, Gregory unter Beschuss zu nehmen, da er sein Schwert nicht nur beim Angriff, sondern auch bei der Abwehr geschickt einzusetzen weiß.



PETER

Der arme Peter ist von riesigen parasitären Würmern befallen und daher relativ schwach. Doch weiß er seine Würmer mit entsetzlicher Effektivität einzusetzen, denn wenn seine Brust verletzt wird, winden sich die Parasiten aus seinem Brustkorb und stürzen sich auf den Angreifer! Peter hat auch einen harten Schlag auf Lager.

MURRER



Murrer ist ein schlangenähnlicher Zombie, der in Horden auftritt. Murrer greift seine Gegner im Flug an, um sich dann mit unzähligen Zähnen an den Gesichtern seiner Opfer zu laben!

empire®
INTERACTIVE

www.empireinteractive.com

EI-1268

5017783 553611